#282 PLAYSTATION 4 • XBOX ONE • SWITCH • PC • iOS • ANDROID • 3DS • VR

POWER UNLIMITED

STAR WARS BATTLEFRONT II

EA

WWW.PU.NL
JUNI 2017
BP € 4,95



ALLES WAT JE MOET WETEN OVER STAR WARS BATTLEFRONT II EN...

CALL OF DUTY: WWII, GOD OF WAR, MARIO KART 8 DELUXE, AGENTS OF MAYHEM, DIRT 4 EN PROJECT SCORPIO



GA VOOR HET ABONNEMENT DAT PRECIES BIJ JOU PAST!

#280 PLAYSTATION 4 • XBOX ONE • Wii U • SWITCH • PC • iOS • ANDROID • 3DS • VR

POWER UNLIMITED

EINDELIJK WEER EENS EEN GAME DIE EEN 100 VERDIENT!!!

DE SWITCH IS UIT
MAAR IS IE ÉCHT ZO TOF?

SUPER MARIO ODYSSEY
WAAROM IE ONVERGETELIJK WORDT

HORIZON ZERO DAWN
GOUD VAN HOLLANDSCHE BODEM

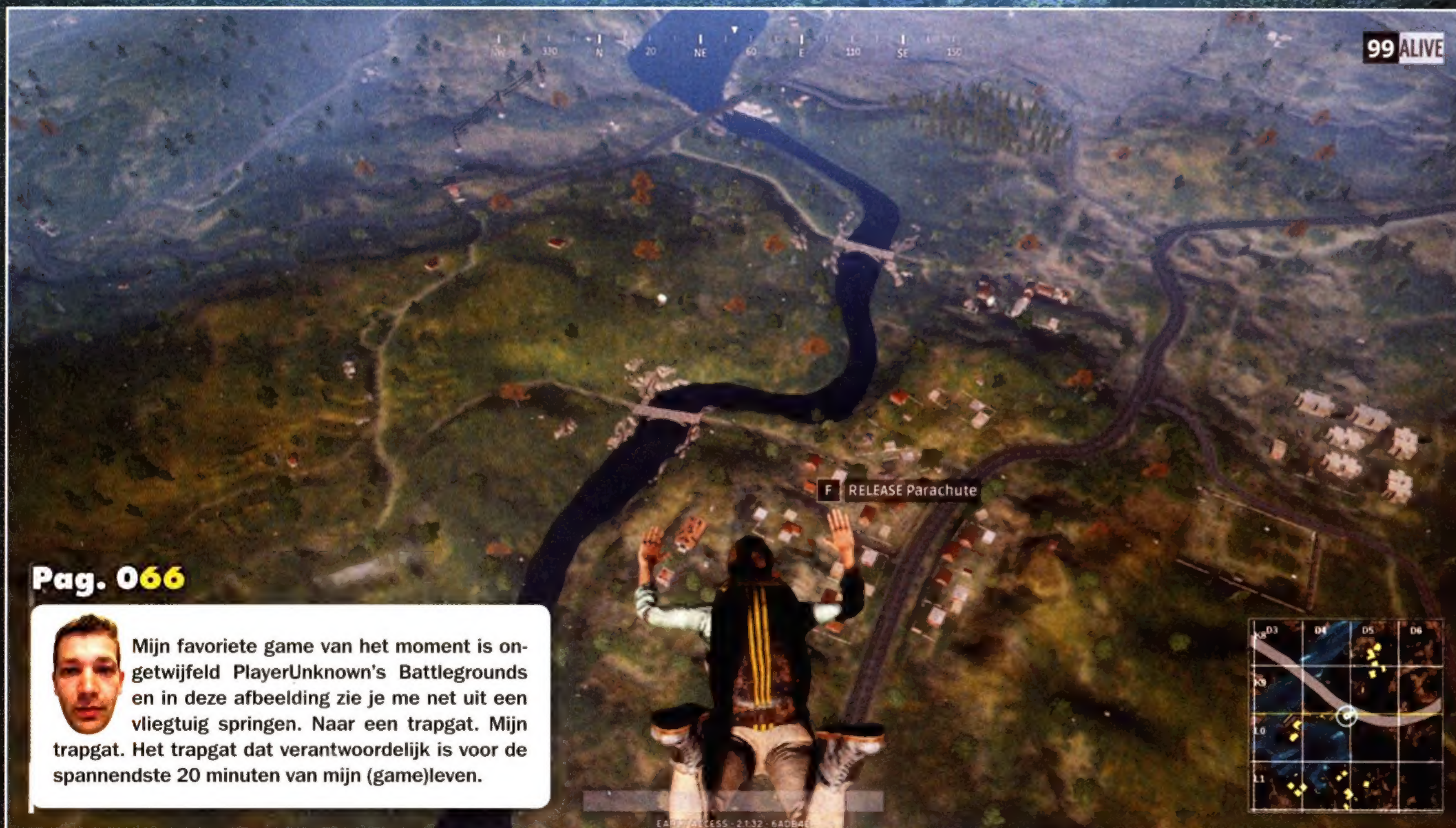
DE COMPLETE GESCHIEDENIS VAN NINTENDO
IN 4288 WOORDEN

MIDDLE-EARTH
SHADOW OF WAR

WWW.PU.NL
APRIL 2017
€ 4,95

PLUS: ZELDA: BREATH OF THE WILD IS EEN WAANZINNIGE BELEVENIS • NIER: AUTOMATA IS EEN VAN DE BELANGRIJKSTE GAMES VAN DIT JAAR • NIOH STEEKT DARK SOULS NAAR DE KROON • DAWN OF WAR III WORDT EEN DIKKE EN DIEPE RTS • HALF-LIFE + DEAD SPACE + DISHONORED + BIOSHOCK = PREY • 1-2 SWITCH VOELT ONGEMAKKELIJK • SNIPER ELITE 4 IS EEN SCHOT IN DE ROOS • KEIHARD KNOKKEN MET RIDDERS, VIKINGEN EN SAMURAI IN FOR HONOR • HALO WARS 2 • SPORTS SUPERSTARS • EINDELIJK WEER EEN ECHTE BATTLE MODE IN MARIO KART 8 DELUXE • TORMENT: TIDES OF GAME EVER • FILMISCH OVER LOGAN EN STAR WARS • EN NOG VEEL MEER...

IT'S ALL IN THE GAME



Pag. 066

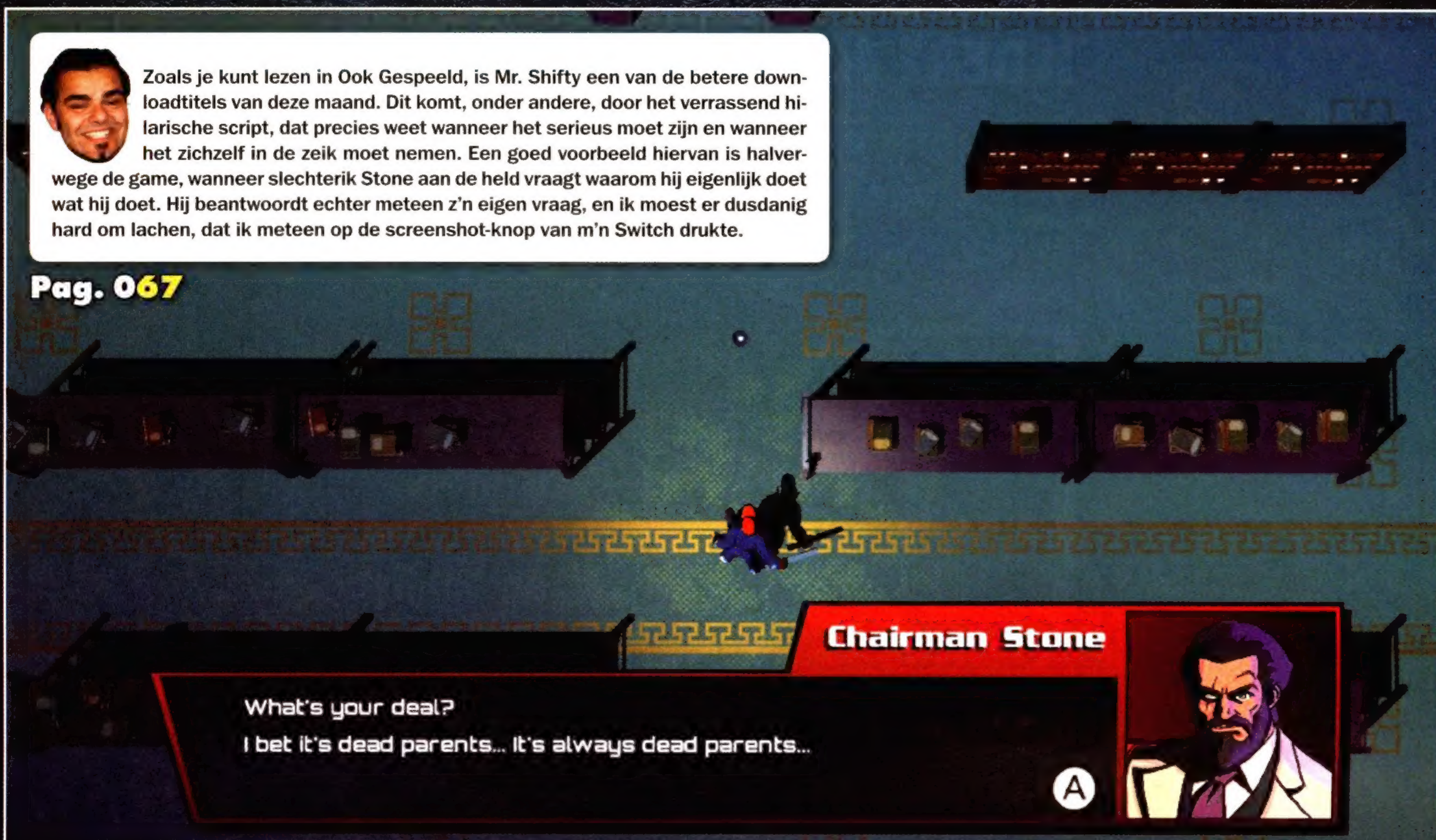


Mijn favoriete game van het moment is ongetwijfeld PlayerUnknown's Battlegrounds en in deze afbeelding zie je me net uit een vliegtuig springen. Naar een trapgat. Mijn trapgat. Het trapgat dat verantwoordelijk is voor de spannendste 20 minuten van mijn (game)leven.



Zoals je kunt lezen in Ook Gespeeld, is Mr. Shifty een van de betere downloadtitels van deze maand. Dit komt, onder andere, door het verrassend hilarische script, dat precies weet wanneer het serieus moet zijn en wanneer het zichzelf in de zeik moet nemen. Een goed voorbeeld hiervan is halverwege de game, wanneer slechterik Stone aan de held vraagt waarom hij eigenlijk doet wat hij doet. Hij beantwoordt echter meteen z'n eigen vraag, en ik moest er dusdanig hard om lachen, dat ik meteen op de screenshot-knop van m'n Switch drukte.

Pag. 067




Pag. 020


Pag. 022


Pag. 052



Pag. 028


Pag. 059

COVERVIEW

FIRST LOOKS

PREVIEWS

SPECIAAL

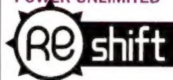
REVIEWS

VAST



COLOFON

POWER UNLIMITED



UITGEVER *Michiel Verheijdt*
HOOFDREDACTEUR *Martin Verschoor*
EINDREDACTEUR *Ed Wiggemans/ Marvin Toepoel*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Jurjen Tiersma, Willem van der Meulen, Samuel Hubner Casado, Simon Zijlemans en Tjeerd Lindeboom*

REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING *Johnny Rijbroek, Dennis van der Zanden*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
ACCOUNTMANAGER
Aryaty Krancher • 023-5430000

ADVERTENTIES AANLEVEREN
Marco Verhoog
KLANTENSERVICE
Tel. 023-5364401
DRUK
Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar. Een jaarabonnement kost € 56,00. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur. Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd.
Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via: **023-5364401**.

PRIVACY Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door Reshift Digital, de verantwoordelijke voor je gegevens.
Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen. Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan:
Reshift Digital
t.a.v. Klantenservice,
Richard Holkade 8
2033 PZ Haarlem.
Tel. 023-5364401
Bereikbaar tussen 10.00 en 14.00 uur

DE REDACTIE

PRE-E3-PRET



Het mooiste moment van het jaar komt eraan, en het is niet je verjaardag of Koningsdag (dat is namelijk net geweest). Nee, het is bijna tijd voor E3. Natuurlijk is het leuk om een dikke week met je reet in de zon van Los Angeles te zitten, maar nog mooier zijn de aankondigingen en de nieuwe games die we gaan zien en spelen op het feest der feesten. De uitgevers struikelen over elkaar heen om al deze nieuwe games door je strot te duwen en ze kunnen niet wachten om je te vertellen wat er zo bijzonder is aan bijvoorbeeld Waku Waku deel 8. E3 is mooi, want alles draait om nieuwe games en we kijken onze ogen uit, maar alle uitgevers willen de aandacht hebben van de totale wereldpers en hebben liever niet dat deze naar de buurman gaat. Het gebeurt daarom steeds vaker dat er al vóór E3 nieuwe games en hardware wordt aangekondigd en voor het eerst aan de wereld wordt getoond. Is dat jammer? Mwah, een beetje wel, omdat je dan al vaak precies weet wat je kan verwachten. Aan de andere kant ook weer niet, want nu kunnen we je in dit nummer alles vertellen over de nieuwe console van Microsoft, Star Wars: Battlefront 2 en Call of Duty: WWII. Ook vet, toch? *Martin*



OP 'ONDERZOEK' GAAN IN LA

IEMAND MOET HET DOEN

Wouter mocht deze maand zijn geekheid een nieuwe impuls geven in Orlando, Florida, maar onze Star Wars Celebration-ganger keek alsnog jaloers naar Florian. Terwijl zijn met champagne bevlekte snikkel nog maar net droog was na een drieweekse vakantie in Cuba, vloog onze hardwarenerd namelijk al weer naar New York om dáár zijn zaakje in een champagneglas te plonsen. Vervolgens vloog hij naar Engeland, terwijl Tokyo ook nog op de agenda staat. Iemand moet het doen...



Graddus



Gedroeg zich deze maand...

...als een ultieme burgerlul, met een bezoekje aan de Zaanse Schans + vriendin. Maar ach, bij PU zijn we op dat vlak wel wat gewend: ging Wouter niet ooit Oud-Hollandsch koeknuffelen?

Ed



Was deze maand...

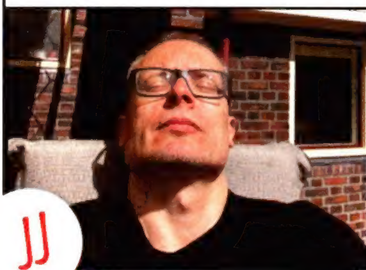
...cultuur snuiven in het prachtige Marokko. Geen snikkel in de champagne maar de neus in de reisgids voor de verandering.

Ondertussen...

Zag deze maand...

...eindelijk weer de zon. En dat werd tijd ook, want zonder warme lenseflares wordt hij zo depressief als een verdroogde tomaat.

JJ



Hield zich deze maand bezig...

...met zijn favoriete hobby: wijzen naar het hoofd van een supergrote soldaat met letters op zijn helm.

Simon



Jurjen



Speelde deze maand...

...meer op z'n 3DS dan op z'n Switch. Want er is weer een nieuwe Fire Emblem gearriveerd. Volgende maand de review!

Wouter



Ondervond deze maand...

...dat mountainbiken over smalle bospaadjes echt bruut is! Helemaal als je het in een Symbiote-Spidey outfit doet.

Tjeerd



Had deze maand...

...een koningfeest, want ik ging trouwen met Teresa, m'n Spaanse vlam. Helemaal in stijl in Salamanca, en het was awesome!

Samuel



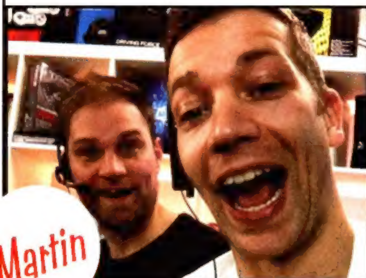
Kookte deze maand...

...eindelijk een goede, authentieke paella! M'n moeder was weer even in 't land, en ze hielp me met het aanscherpen van mijn kookkunsten. (Dames, ik ben nog single. Wees snel.)

Belde deze maand...

...alle game-helpdesks in Nederland af om ze te ranken. Jawel, spellenlijnen bestaan nog en ze weten bijna alles (over games dan).

Martin



Florian



Zat deze maand...

...met mijn snikkel in de champagne in Cuba! Tijdens mijn epische reis ook nog kans gehad een Hardwarehoek op te nemen en dat zie je uiteraard binnenkort op PU.nl

Wordt vervolgd...

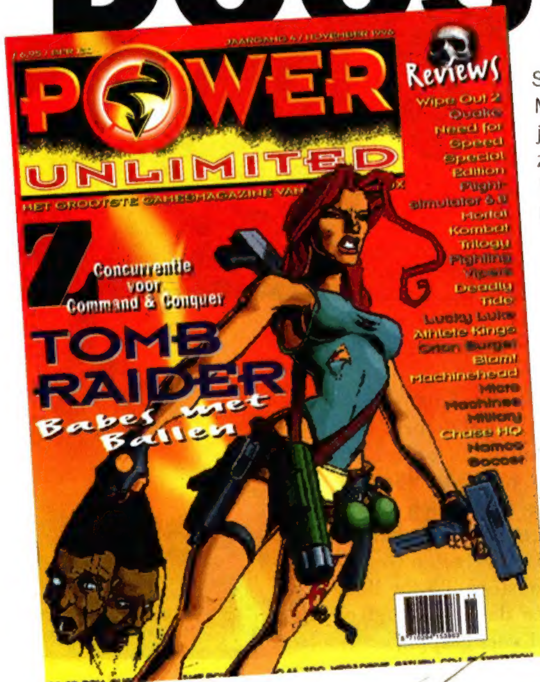




PU RETRO

Toen boomknuffelaar Jurjen met het idee aan kwam zetten voor een PURetro over bomen, was de verwachting dat niemand op de redactie daar iets voor zou voelen. Want ja, om die krengen te zien moet je naar buiten en daar kun je je TV zo moeilijk mee naar toeslepen. Gek genoeg blijkt toch iedereen een voorkeur te hebben als het om bomen gaat (pag. 32 t/m 35), en dat spoorde Marvin aan om te achterhalen wie nou eigenlijk de groenste vingers heeft. Een duik in de gigantische fotomap van onze eindredacteur bleek voldoende, want wat hij daarin aantrof... Tja, blijkbaar weten we niet heel goed wat we met natuur aan moeten. Ed gooit zijn beukenhaag in een vloeitje en Tjeerd brengt Mario ten schande met een bladsnor. Gelukkig revancheert Jurjen ons in de PURetro van deze maand.

UIT DEN OUDEN DOOSCH



Simon gaat in zijn Game-Monument ruim twintig jaar terug in de tijd voor zijn eerste liefde Tomb Raider. Voor mijn eerste liefde moet ik teruggaan naar een tijd dat het spelletje Pong nog niet eens bestond, dus 1996 is voor mij eigenlijk recente geschiedenis. Toch, als je zo naar de screens kijkt uit de PU van november dat jaar is er sindsdien wel wat gebeurd qua gamedesign, en tien bijschriften op een spread? Sorry, maar dat trekt opa toch echt niet meer...

ED

ÉÉN BIL OP DE TROON

Deze maand heb ik mezelf meerdere malen moeten knijpen bij het aankomen op de redactie. Niet omdat Wouters luidkeelse opmerkingen over fallusvormige objecten me als een nachtmerrie achterna zitten, maar omdat Ed op vakantie is. Want naast mijn haar, groeide de afgelopen maanden ook mijn verantwoordelijkheid. Na de eindredactie van enkele Specials voor mijn rekening te nemen, mocht ik tijdelijk achter Eds bureau plaatsnemen om het prachtige blaadje dat je nu leest af te ronden. En stiekem is dat al een droom geweest sinds ik ruim tien jaar geleden voor het eerst de PU opensloeg. Talloze pagina's en aanpassingen checken, gekke foutjes corrigeren – vond de Tweede Wereldoorlog nou in de 19e eeuw plaats? -, bijschriften verzinnen – nú snap ik waarom Ed al zo lang kaal is - en vooral heel veel koffiedrinken; wat een lekkere tijd beleef ik hier! Mocht je nog een schandalige taalfout of andere fuck-up tegenkomen, de haatmail en dreigingen kunnen voor dit nummer aan mij gericht worden. Dan knijp ik mezelf wel wat harder.

MARVIN



Power Spy

- Afgelopen maand stond volledig in het teken van liefde, en dan hebben we het niet over Samuel die zijn kopie van Puyo Puyo Tetris trouw heeft gezworen.
- Dat is immers een verbintenis waar de Powerspy principieel op tegen is.
- "Ja, maar het doet mijn hersenhelften samensmelten," was Samuels excuus.
- Zul je zien dat hij volgende maand halsoverkop verliefd wordt op een crackpijp.
- Nee, voor echte liefde kijken we niet naar onze meest begeerde vrijgezel, maar naar een andere redacteur.
- Wouter reisde namelijk naar Orlando om maar weer te bevestigen dat hij en Star Wars nooit meer uit elkaar zullen gaan.
- Toch gek dat hij om de zoveel maanden een stel goedgevulde cosplayoutfits nodig heeft om tot dat inzicht te komen.
- De trailer van The Last Jedi kreeg zijn lightsaber in ieder geval niet aan de praat, maar wat de Cantina Band met zijn fluit deed...
- Laten we zeggen dat hij door zijn baardgroei en bijkomende gebrul door een groepje fotograge toeristen direct werd aangezien voor Chewbacca.
- Of was het door zijn lengte, knikkende knieën en opkomende spraakgebrek toch Yoda?
- In ieder geval kon Wouter zijn mond niet meer houden over de, uhh... Figrin D'an and the Modal Nodes, zoals de befaamde Cantina-band uit Star Wars blijkbaar heet.
- Hij zweert plechtig dat het niets te maken heeft met de fluitvriendelijke vorm van hun monden.
- Daarom gooien we het op de kale hoofden en lichtroze huid.
- Wouters reactie? "Bith, please."
- Ook Tjeerd is in zijn nopjes nu hij een vrouw zo ver heeft gekregen dat ze hem het jawoord geeft. »

OPUNIE

IS DE JAPANSE GAMESINDUSTRIE ER WEER HELEMAAL BOVENOP?

Afgelopen jaren hebben we bij PU allemaal geklaagd over de Japanse game-industrie. Die was een beetje outdated en kwam te weinig met frisse, toffe games. En dat deed pijn, want de liefde voor Japanse titels zit er bij veel redacteuren diep in.


Nier: Automata

En toen, als een donderslag bij heldere hemel, waren daar ineens Nier: Automata, NioH, Persona 5, Dark Souls 3 en zijn fijne DLC en natuurlijk de nieuwe Zelda. Prachtige games die Japanse developer-cultuur ademen en van A tot Z goed in elkaar steken. Betekent dit de comeback van de Japanse developers waar zovelen op hoopten? Of is er iets anders aan de hand?

Ik denk eigenlijk dat er geen

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

sprake is van een comeback. Innovatie is er hoogstens bij Zelda, en qua stijl en gameplay zijn ze ook niet opeens iets heel anders gaan doen.

Kijk je naar de verkoopcijfers, dan kun je ook niet zeggen dat Japan opeens de dominantie van de Westerse markt doorbreekt. Het blijft hier veelal een niche, maar dan wel een hele dikke niche.

Ik denk dat er iets anders aan de hand is. Volgens mij is niet de Japanse game-industrie drastisch veranderd, maar de gamer zelf. Er is namelijk duidelijk sprake van een revival van de wat pittigere, apartere games. Games waarin je weer ouderwets moet zweten, waar je echt tijd in moet steken. Gamers staan daar eindelijk weer voor open. En eerdergenoemde Japanse games leveren dat soort gameplay vele malen beter dan veel Westerse actie-adventures of open-wereld shooters.

Tel daarbij op de waanzinnige stijl en muziek van de huidige Japanse games plus de uitstekende afwerking, en opeens is er weer echte liefde vanuit de Westerse community. En dat voelt goed.

Hopelijk durven Westerse developers nu ook weer eens iets moeilijkere en meer uitgesproken games te maken.



Persona 5

SERIOUS GAMING


Het nieuwe kantoormeubilair voor de PU-redactie is besteld!

SERIOUS GAMING


Als reactie op zijn mening over LEGO Batman, werd Kojima direct door Warner Bros. in de wereld gephotoshopt.

SLIJMERIGE BESTURING

Onlangs verscheen een afbeelding van een nieuwe PS4-controller. In de vorm van een Slime. Bedoeld om het op 29 juli verschijnende Dragon Quest XI mee te besturen.



Het kost je zo'n negentig euro, maar dan heb je ook wat in handen: **een Slime**. Het ziet er een beetje ongemakkelijk uit, als je dat beest omdraait en aan de knoppen aan zijn on-

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

derkant gaat zitten frunniken. Zoals dat ook al het geval was bij de **Slime-controller** die het bedrijf eerder voor de PS2 lanceerde.

Wie denkt dat Square Enix hiermee toch wel de prijs voor mafste controller ooit heeft gewonnen, heeft de **Wii-controller** nog niet gezien die het bedrijf uitbracht voor het gelukkig al lang vergeten Dragon Quest Monsters: Battle Road Victory. Zo debiel dat het eigenlijk wel weer grappig is.







twitter.com/jurjenT

NINTENDO WIL JE GELD NIET

In de eerste zes weken op de markt is de Switch 2,4 miljoen keer verkocht. Dat is een indrukwekkend aantal, maar dat aantal had nog wel hoger kunnen zijn als er genoeg consoles in de winkel hadden gelegen...

Op moment van schrijven (eind april) is de Switch in geen enkele digitale winkel te krijgen, en fysiek zie ik ze ook nergens liggen. Nou is 't natuurlijk niet zo heel raar dat zo'n nieuw apparaat als de Switch snel uitverkoopt. De vraag naar een nieuwe Nintendo console is altijd direct groot, zelfs bij de Wii U was dat zo, en het is voor Nintendo vrijwel onmogelijk meteen zoveel te produceren om aan die eerste vraag te voldoen - zeker als die ook nog eens veel groter is dan verwacht.

Amiibo

Maar het bedrijf laat ook zeker kansen liggen. Neem die amiibo poppetjes. Ook zeer in trek. Er zijn er inmiddels zo'n 130 verschenen. En ook al is bijna niemand zo gek om ze allemáál te verzamelen (behalve Samuel), sparen de meeste Nintendo fans toch wel een of meerdere series. Bijvoorbeeld alle Zelda of Fire Emblem amiibo, of die van de Smash-serie, waarvan onlangs de laatste drie zijn aangekondigd... maar dan moet je ze dus wel kunnen vinden!

Wie een willekeurige winkel binnenwandelt, ziet daar meestal zo'n tien tot vijftien verschillende amiibo. Dus is de kans klein dat jouw gewenste exemplaar erbij zit. En wanneer je je zinnen hebt gezet op die drie nieuwe Smash amiibo die op 21 juli verschijnen, moet je ze sowieso reserveren, maar zelfs dan ben je nog niet zeker dat je ze die dag mag kopen, leert de ervaring.

Voor het geval je trouwens denkt: huh, er zouden op 21 juli toch zes in plaats van drie amiibo verschijnen? Dat klopt, alleen zijn de player 2-versies van Cloud en Corrin alleen te koop via respectievelijk GameStop en Amazon, en zoiets zal voor de player 2-versie van Bayonetta ook wel gelden.





Een klap in het gezicht voor fans die alle Smash-poppetjes willen sparen, want die exclusieve amiibo ga je dus onmogelijk voor een normale prijs in handen krijgen.

NES Classic Edition

Maar het wrangste voorbeeld van Nintendo's terughoudendheid om aan de vraag van fans te voldoen, is toch wel de onlangs gestopte productie van de NES Classic Edition. Een apparaat dat na de lancering eind vorig jaar meteen overal uitverkocht, en sindsdien eigenlijk alleen nog maar tegen belachelijk hoge prijzen op sites als eBay te krijgen is. Dus wat doet Nintendo? De productie opvoeren? Nee, stopzetten!

Het bedrijf zal er wel zijn redenen voor hebben, maar uit het feit dat men dergelijke beperkingen stelt aan gewilde producten, spreekt weinig liefde of respect voor de diehard fans.

> "Het is best mogelijk dat de levenscyclus van consoles een stuk langer wordt."



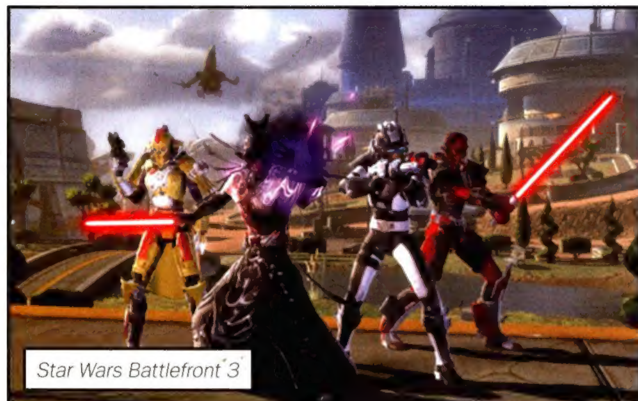
Logisch dus dat Xbox boss Phil Spencer nu al met de Scorpio komt.

MEER STAR WARS GAMES GECANCELLED DAN UITGEKOMEN

door: JJ
twitter.com/GKJJ

Ja, ook wij weten dat de Star Wars franchise een lastige is en George Lucas een bitch, maar dat er meer Star Wars games in de prullenbak zijn gelazerstraald dan uitgebracht? Ouch.

Star Wars: Ewok Adventure, Star Wars: Brink of Darkness, Star wars: Imperial Commando, Star Wars: Dark Squadron, Chewbacca, Star Wars Battlefront 3, Return of the Jedi, Star Wars: First Assault, Wingman, Star Wars: Attack Squadrons, Proteus, Knights of the Old Republic 3, Republic Commando, Battle of the Sith Lords en Star Wars 1313 zijn allemaal niet uitgekomen. May the Force be with them.



Star Wars Battlefront 3



Star Wars 1313

Power Spy

- De plannen om live te vloggen vanaf het altaar vielen helaas in duigen.
- Het is ook niet erg handig om in een kerk aan een huwelijksambtenaar te vragen of hij je een 'lijk' wil geven voor je volgende video, dus legde de Fries de camera snel weg.
- Niemand van de redactie kreeg een uitnodiging om het feest bij te wonen en niemand vond dat erg.
- Helemaal naar Spanje reizen om te beoordelen of Tjeerds danslessen het geld waard waren, ging immers zelfs Florian te ver.
- En zijn kont is door de gemiddelde zes trips per drie dagen inmiddels gevormd naar een vliegtuigstoel.
- Samuel heeft sinds de huwelijksdag elke vorm van contact met Tjeerd verbroken.
- In ieder geval tot hij zelf een vriendin vindt en weer gelooft in het huwelijk. Dus, dames, open brieven kunnen naar de redactie worden gezonden.
- Graag wel onder vermelding van 'So you want to be miss Spainkiller', om verwarring met Wouters Tinder-correspondenties te voorkomen.
- En doe er ook maar een foto bij, plus een beschrijving van je tien favoriete Aziatische films en games.
- Minimaal 3.500 woorden per titel, je moet Sams werktempo namelijk kunnen bijbenen.
- In de befaamde WhatsApp-groep bleek het dat enkele PU.nl-redacteuren in hogere sferen komen om ideeën te verzinnen.
- Verklaart meteen dat Tjeerd in een video aan de Microsoft-helpdesk vraagt waar het vierkantje op de controller ook al weer zat.
- Waarom de helpdesk er daarna vijf minuten mee bezig was om na te gaan waar de L3-knop zit, is nog een raadsel.
- Misschien bereiden ze zich daar te heftig voor op de release van Crackdown 3.
- Graddus ging op binnenlandse trip voor Sniper: Ghost Warrior 3, maar hij nam zijn sluiptocht door de Gelderse bossen iets te serieus... »

Power Spy

- Zo waren we 'm ineens twee weken kwijt. Gelukkig dook ie op in Brabant, in Snackbar De Rouwdouwer.
- Weliswaar met het modder tot in zijn bilnaad, een gehaktbal met een gezicht erop getekend in zijn hand en de volle overtuiging dat de Nazi's achter zijn collectie Big Tasty-wrappers aan zaten.
- Niets waar een flinke pak slaag geen oplossing voor kan zijn.
- Een pak slaag in Mario Kart, natuurlijk, aangezien de redacteuren elkaar om de haverklap uitdagen in de Switch-game en we allemaal weten hoe Graddus tegen zijn verlies kan.
- Niet. Of was dat alleen in FIFA?
- Van Wouter hoeft hij in ieder geval geen uitdaging te verwachten, die vindt het "wel een leuk spelletje" maar rijdt alsof zijn benzinetank net zo droog staat als hij zelf.
- Zo moest hij Marvin en Martin vertellen dat Google Chrome te langzaam werkt voor de tien tabbladen aan porno die hij minimaal per keer open heeft staan. Fijne informatie.
- Of Graddus nu weer helemaal de oude is, is nog maar de vraag.
- Zo beweerde hij vrolijk dat Yooka Laylee 'gewoon' op 60fps draait, terwijl hij toch echt niet hoger dan 30 gaat.
- Maar ach, redacteuren en cijfers gaan wel vaker niet hand in hand.
- Simon zei in zijn preview van Call of Duty bijvoorbeeld dat de Tweede Wereldoorlog in de 19e eeuw plaatsvond, en even later durfde hij te beweren dat Assassin's Creed 3 een topgame is.
- O, dat laatste was geen fout?
- Misschien heeft het allemaal iets te maken met Koningsdag, want terwijl Graddus de markt op ging om koopjes te scoren dook de rest de kroeg in.
- Samuel was vervolgens twee dagen stil en Simon stelde, weer in zijn Call of Duty preview, dat "de Duitsers vielen als bosjes." »

DE SWITCH NA ZELDA



Dat de Switch in een paar maanden miljoenen keren over de toonbank ging, is deels te danken aan het mooie ontwerp van het apparaat en de belofte van de games die nog gaan komen. Maar voor het leeuwendeel moet het succes toch wel worden toegeschreven aan één game.

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

The Legend of Zelda: Breath of the Wild wordt eigenlijk door iedere Switch-bezitter bij het apparaat gekocht. De Switch versie van de game is zelfs vaker verkocht dan de Switch zelf! Maar wat moet je doen als je het verhaal van de game hebt voltooid, en zelfs alle tempels en (900!) Koroks hebt gevonden? Behalve wachten op de DLC die in augustus verschijnt?

Uiteraard verschijnen deze maanden grote, interessante games als Mario Kart 8 Deluxe, Arms en Splatoon 2, maar dat zijn games die qua actie, sfeer en thematiek allemaal wel erg ver bij Zelda vandaan liggen. Daarom heb ik effe vijf komende Switch games voor je bij elkaar gesprokkeld, die min of meer aansluiten op het gevoel zoals dat wordt uitgedragen door Breath of the Wild.

OCEANHORN

Dit eerbetoon aan de Zelda serie van indie studio Cornfox & Bros verscheen eerder al op iOS, PC, Xbox One en PS4 en komt later dit jaar ook naar de Switch.

Net als Zelda BOTW: Met je jonge, maar dappere personage, verken je een uitgestrekte wereld. Onderweg verzamel je wapens, bestrijd je monsters en kraak je puzzels in kerkerachtige omgevingen om steeds sterker te worden en in het verhaal te vorderen.

Anders dan Zelda BOTW: De game heeft een apart, isometrisch perspectief. De spelwereld bestaat uit een grote oceaan met allerlei eilandjes, waardoor de game dus veel meer voelt als een variant op The Wind Waker dan op Breath of the Wild.





RiME

Deze game zou aanvankelijk exclusief verschijnen voor de Xbox 360, toen voor de PS4, maar uiteindelijk gaat indie developer Tequilla Works de game gewoon voor álle consoles uitbrengen. Dus inclusief de Switch.

Net als Zelda BOTW: In een prachtige, tekenfilmachtige, door vele dieren bewoonde wereld moet je als jonge knul bergen beklimmen en puzzels kraken om in je avontuur te vorderen.

Anders dan Zelda BOTW: Zoals Samuel in zijn preview vorige maand al schreef, belooft RiME een veel intiemere, simpelere ervaring te worden dan Zelda. En de game heeft niet eens combat!

SKYRIM

In 2011 won Skyrim maar liefst tweehonderd 'game of the year' prijzen. Onlangs verscheen een opgepoetste special edition voor Xbox One, PS4 en PC. Het is onduidelijk of de aangekondigde Switch versie die special edition of de 'gewone' versie betreft.

Net als Zelda BOTW: Zie je die berg, daar in de verte? Dat is geen achtergrond, maar gewoon een plaats die je kunt bereiken, te voet of te paard. Want ook Skyrim is een gigantisch open-wereld avontuur vol kerkers, geheimen, monsters, wisselende weersomstandigheden en steeds coolere wapens.

Anders dan Zelda BOTW: De combat is, ehm, nogal rommelig. Je kunt best wel wat leuke dingen in de buitenwereld doen, maar toch steken de mogelijkheden nogal bleekjes af tegen die van BOTW. En je krijgt geen zweefzeil.





DRAGON QUEST XI

Sinds de release van Dragon Quest VIII voor de PS2 in 2004 is er geen genummerd, traditioneel singleplayer avontuur in de DQ-serie meer verschenen. Dus reken maar dat er in Japan likkebaardend wordt uitgekeken naar deze release die eerst naar PS4 en 3DS, maar later ook naar de Switch komt. In Assen ook, trouwens.

Net als Zelda BOTW: Lekker op avontuur in een tekenfilmachtige sprookjeswereld vol grazige weiden, besneeuwde bergtoppen en zinderend hete vulkanische gebieden.

Anders dan Zelda BOTW: In de kern blijft ook deze Dragon Quest toch vooral een RPG, inclusief de statische, turn-based gevechten en een grote rol voor het verhaal en de ontwikkelingen van de verschillende personages die je onder je hoede neemt.

XENOBLADE CHRONICLES 2

Vóórdat Breath of the Wild verscheen, was Xenoblade Chronicles hét open-wereld avontuur op een Nintendo console. Dus kijk ik reikhalzend uit naar het vervolg op de Switch.

Net als Zelda BOTW: Met z'n realistische natuur en tekenfilmachtige vernisje heeft de wereld van de tweede XC verdomd veel weg van die van BOTW. Niet zo vreemd als je bedenkt dat een deel van het team achter de ene ook aan de andere game heeft gewerkt.

Anders dan Zelda BOTW: De nadruk op het plot, het feit dat je diverse personages met uiteenlopende stats bestuurt en de mix van complexe RPG-toestanden met realtime actie, maken de ervaring toch wel heel anders dan die van BOTW.





COMMENTAAR JJ

twitter.com/GKJJ

DE REVEAL VAN DE SCORPIO WAS EEN MEESTERZET

Opeens was hij daar: de melding dat de Xbox Scorpio gelanceerd zou worden op de Britse techsite Digital Foundry. Algemene reacties op deze opmerkelijke aankondiging die nota bene via een tweet wereldkundig werd gemaakt, varieerden van 'Digital wie?' tot 'Digital hoe?'.

Een gortdroge Britse techsite kreeg de primeur om de wereld in te lichten hoe de Xbox Scorpio in elkaar stak. Zijn ze definitief de kluts kwijt bij Microsoft?

Nee, dat zijn ze niet. Integendeel. Dit is de slimste marketingmove die ik ze de laatste jaren heb zien maken. Toen ik dat op Twitter aangaf, kreeg ik een hoop negativiteit over me heen. 'Wat nu goed? Waar zijn de games? Waar is de show? Ze durven niet eens een prijs bekend te maken. Gewoon kut dit.' Nee, dat was het niet, en ik zal uitleggen waarom.

Puinzooi

Om mijn punt te begrijpen, dien je jezelf eerst even te verplaatsen in Microsoft. De Amerikanen hebben een dikke puinzooi gemaakt van de lancering van de Xbox One; het 'Always Online' verhaal werd een drama. Ook het interne gekibbel binnen Microsoft of men wel of niet moest doorgaan met consoles, werkte niet mee, evenals het feit dat de One bij launch niet overal in de wereld verkrijgbaar was.

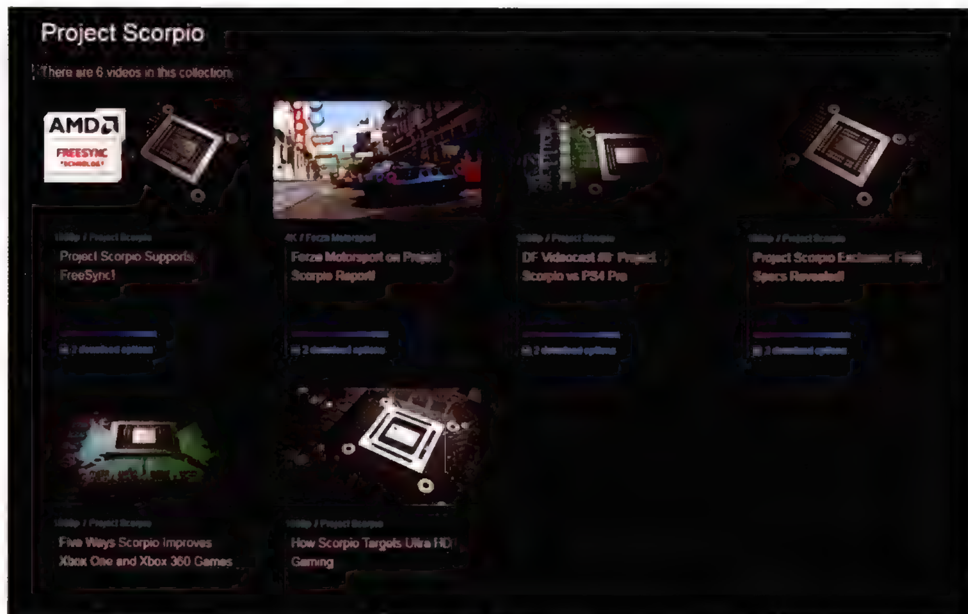
Had Microsoft nu een eigen persconferentie belegd en daarin in ronkende taal de specs van de Scorpio bewierookt, dan hadden veel gamers dit misschien wel niet serieus genomen, met in het achterhoofd het echec van de One-reveal. De teneur zou zijn: 'ja, ja, dat zeggen ze nu wel, straks...'

Wat is er dan slimmer dan die reveal zonder al te veel officiële PR-praat gewoon neer te zetten bij een oersaaie geek-site met een onbevlekt blazoen? De presentator vertelde droog wat hij had gezien, voegde wat twijfel en kritiek aan het verhaal toe en kwam met een neutrale opsomming waar weinig tegen in te brengen viel. De Scorpio was gewoon tyfus krachtig en snel. Punt.

Slimme eerste stap

En meer is er ook niet te melden. Natuurlijk gaat Microsoft nu nog geen games tonen. Daar is Digital Foundry het platform niet voor. Natuurlijk is er nog geen prijs. Daar wachten ze mee tot de E3, wanneer ze alle kosten nog beter in kaart hebben gebracht.

Dit was puur het eerste levensteken. De eerste slimme stap in een PR-offensief dat dit najaar z'n climax moet krijgen. De makkelijkste stap ook, want, en daar hebben de criticasters gelijk in, er moet nog veel meer worden aangekondigd om van de Scorpio een succes te maken. Want power is één, als je geen vette games hebt om die power mee te tonen, dan is die kracht een wassen neus.



PU SERIOUS GAMING



Dit krijg je als je een computer zelf Pokémon laat creëren

Power Spy

● Ongetwijfeld een gek gezicht. Maar het is soms dan ook takkenwerk, zo'n preview event.

● Zoals je misschien al hebt gemerkt is Ed op vakantie en vult Marvin zijn stoel.

● Ten onvrede van de hele redactie weigerde hij zijn hoofd kaal te scheren om in de rol te komen.

● Die bos haar is iets wat Ed in ieder geval wel nodig kon hebben op zijn vakantie, om zich achter te verschuilen.

● Marokko bleek namelijk nogal hoge bergen te hebben, en daar kwam onze eindredacteur twee dagen voor zijn trip pas achter.

● Dat lijkt misschien niet erg, maar we hebben het over iemand met extreme hoogtevrees.

● Zo extreem dat Ed zich ooit op een besneeuwde berg helemaal had klemgezopen, om de reis in de skilift naar beneden iets draaglijker te maken.

● Tjeerd was er gelukkig bij met een paar rustgevende woorden. Althans, dat was de bedoeling vóór hij aan de alcohol ging.

● Wat gebeurde was dat Ed op de grond van de lift lag met het angstzweet tot in zijn knieholtes.

● En Tjeerds rustgevende woorden bleken speculatie te zijn over of je nou beter kon springen als de lift loslaat, of juist niet.

● Je raadt het al: eenmaal beneden ging Ed met zijn kale hoofd volledig op in de besneeuwde omgeving.

● Over sneeuw gesproken, als promotie voor Syberia 3 ontving de redactie een beeldje, gehuld in ijs.

● Simon aast er al weken op; gelukkig duurt het even voor iets smelt in een kantoor zonder zonlicht.

● Al na een dag vond Martin een schaamhaar op het blok ijs.

● En Wouter meldde met trots zijn ballen gekoeld te hebben. Veel plezier ermee, Simon...

BATTLEFRO
THE RETURN OF THE

Voor de derde keer in zijn leven vertrok Wouter naar de Star Wars Celebration, een grootschalige viering van alles wat Star Wars is. In een enorm congresgebouw vol met bounty hunters en Wampa's werd hij geconfronteerd met vele hoogte- en dieptepunten. Valt Battlefront II onder die eerste, of die laatste?

Het was in Essen, in Duitsland of all places, dat ik mezelf voor het eerst als echte Star Wars-fan beschouwde. Niet omdat die nietszeggende stad - in een land dat misschien wel m'n minst favoriete van de hele wereld is - zo goed is in het aanwakkeren van je innerlijke scifi-nerd. Nee, de plaats had er geen fuck mee te maken. Het was omdat ik daar mijn eerste Star Wars Celebration meemaakte, een evenement dat te boek staat als de ontwaking van mijn full force liefde voor die fantastische franchise. Het moment waarop ik besefte wat een belangrijke plek in m'n leven Star Wars eigenlijk inneemt. »

ONT II
PREQUELS

Wouter VERSTERKT ZIJN FORCE-FANATISME

DOE JIJ NOG MEE AAN DAT TENNIS-TOERNOOI VAN DE DARK SIDE?

TUURLIJK, IK HEB ZELFS OOIT NOG LES GEHAD VAN DARTH VADERER.

Het was op die eerste Star Wars Celebration dat ik besefte wat voor warme gevoelens ik heb voor Leia (al dan niet in haar slavenoutfit), de innemende Han Solo en de even grappige als intimiderende Jabba the Hutt. Toen ik in de Essen Messe, of hoe die fucking beurs daar ook mag heten, voor het eerst geconfronteerd werd met het overweldigende, grenzeloos enthousiaste fandom van die Galaxy Far, Far Away, voelde ik dat ik daar ook deel van uitmaakte. Op mijn geheel eigen manier natuurlijk, eentje waarbij ik de Legends stelselmatig negeer, er een nogal controversiële mening op nahoud wat betreft welke films ik het beste en het slechtste vind (zie kaders) en ik zelfs van Mark Hamill nog geen handtekening hoef.
Toch heb ik genoeg liefde in m'n hart voor Star Wars om mezelf zonder twijfel een fan te noemen. En dus was ik ook dit jaar weer op de Star Wars Celebration te vinden, ditmaal in pretparkstad Orlando te Florida. Maar in het enorme Orange County Convention Centre voelde ik helaas niet alleen pure, geeky blijdschap...



weetje • weetje

Een boek voorafgaand aan de gebeurtenissen van Battlefront II's singleplayer, genaamd Inferno Squad, komt eind juli uit en is geschreven door Christie Golden.

"De mogelijkheden zijn in potentie eindeloos, helemaal omdat Battlefront II zich gedurende alle drie de Star Wars-era's afspeelt."

Celebrate good times

De Celebration in Essen was de eerste keer dat ik een Star Wars-beurs mocht meemaken, maar niet de laatste. Later kreeg ik namelijk de eer om de aankondiging van Battlefront bij te wonen in Anaheim, vlakbij LA en naast Disneyland, op de Star Wars Celebration 2015. Als ik goed werk heb gedaan dan herinner je mijn coverage van destijds misschien nog wel, want ik ben flink losgegaan met de artikeltjes, op wel vier verschillende sites (Filmfan.nl bestond toen ook nog) en in het blad.
Het was dan ook een fantastische trip en ik kwam terug als een nóg grotere Star Wars-fan met misschien wel de meest epic Darth Vader-cap ooit in mijn bezit. Toen ik weer gevraagd werd om de Celebration bij te wonen, dit keer voor de aankondiging van Battlefront II,









WOUTERS STAR WARS-MENING: ALLE FILMS VAN SLECHT NAAR BEST

Ik heb de Ewok-films en de Christmas Special voor het gemak even niet meegerekend, maar die hadden op de plekken 9 tot en met 10 gestaan, ga daar maar vanuit.

8 EPISODE I: THE PHANTOM MENACE

Jar Jar vind ik nog niet eens het ergste aan deze ramp van een film, het zijn vooral de extreem houterige dialogen, de stroeve montage en het soms awkward slechte acteerwerk. WTF happened!?

7 EPISODE II: ATTACK OF THE CLONES

Episode II vind ik echt al stukken beter dan de eerste, vooral dankzij de enorme veldslagen. Maar de dialogen zijn nog steeds kut, met als heftige dieptepunt het 'I don't like sand'-gesprek tussen Anakin en Amidala. George Lucas z'n idee van romantiek is volslagen idioot.

6 ROGUE ONE: A STAR WARS STORY

Prima film, maar als spin-off vind ik 'm minder geslaagd. Het enige wat écht anders is vergeleken met de Original Trilogy is dat er veel minder leuke characters en humor in zit, wat ik niet echt een verbetering vind.

5 EPISODE III: REVENGE OF THE SITH

Ik vind het best boeiend om te zien hoe Anakin in Darth Vader verandert. Natuurlijk is de sterfscène van z'n moeder lachwekkend en zit er nog wel meer filmisch afval in, maar de duistere sfeer weet me elke keer weer te fascineren.

Zo'n pakje zoek ik al jaren voor m'n vrouw... inderdaad, met zo'n knop erop dat je haar af en toe uit kan zetten.

hoefde ik dan ook slechts een honderdste van een seconde na te denken voordat ik 'does a Tauntaun shit in the snow?!' gilde.
In het vliegtuig naar Detroit, waar ik over ging stappen naar Orlando, voelde ik de opwinding door m'n aders gieren, ook omdat het alweer een tijdje geleden was dat ik de States aangedaan had. Maar eenmaal aangekomen in de main hall van de Celebration, ebde die hype langzamerhand steeds verder weg... Want wat er op de beursvloer stond was praktisch hetzelfde als die van de Celebration in Anaheim twee jaar eerder.
In het hoekje stond weer de Celebration Store met z'n insane lange wachtrij van minimaal drie uur, de 80 verschillende R2-D2's en BB-8's van de Droid Builders waren nog altijd hetzelfde en op de *Jedi Training Academy Stage* had ik inmiddels (samen met alle Disney-parken waar ik ben geweest) al wel vijf keer Jedikoters in actie gezien. Het voelde allemaal een beetje oudbakken. Als een Bantha Platter die al een paar weken in een hoekje van Mos Eisley staat te beschimmelen.

Grey Jedi

Toen een buddy in high places mij het panel van The Last Jedi binnensmokkelde (gemiddelde wachttijd voor de normale sterveling: 5 uur), strikete de excitement weer back. En het was absoluut fijn om de energie van de aanwezige fans te voelen als reactie op de eerste teaser van The Last Jedi. Maar zelf was ik verre van overtuigd van deze eerste beelden, voornamelijk omdat het gewoon téveel op die van *The Force Awakens* leek en er geen grote verrassingen in zaten.



weetje • weetje

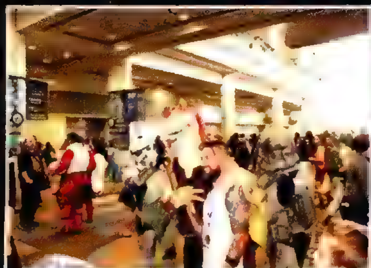
Battlefront II krijgt DLC ter ere van The Last Jedi, in de vorm van kostuums voor Kylo en Rey, plus een speciale versie van de Millennium Falcon.

Teleurgesteld liep ik de Galaxy Stage uit; dit leek geen goede Celebration voor me te worden. Was ik officieel te blasé voor deze shit? Was mijn Star Wars-passie niet zo groot als ik dacht? Terwijl ik in het grijze gedeelte tussen Jedi en Sith zweefde, begon de tweede dag van de Celebration en werd ik al vroeg naar de beurs gebonjourd om daar de perspresentatie van Battlefront II te checken. Want ja, daarvoor was ik daar.
De trailer van Battlefront II was van tevoren al 'gelekt' en m'n brein had al even wat verwachtingen gekweekt, maar alsnog werd ik best blij van de info die ik kreeg tijdens het panel. En dat terwijl er een fucking irritante Duitser met een schijtaccent een gedeelte van de presentatie op zich nam! Deze Bernd Diemer *giechelt als de meest dorky dork in de* geschiedenis van dorkiness en ziet er »









4 EPISODE VII: THE FORCE AWAKENS

Het mag dan wel een 'remake' zijn van Episode IV, maar wel een flink geslaagde. Het enige waar ik me na drie keer kijken nog aan erger is het feit dat er in 5 seconden tijd 3 planeten worden vernietigd, wat een emotionele impact heeft van -2, terwijl dat echt wel een belangrijke gebeurtenis is!

3 EPISODE IV: A NEW HOPE

Met minimale middelen, in een tijdperk waarin scifi nog helemaal niet serieus werd genomen, kwam George Lucas met de moeder van alle space-opera's. Het is nog steeds ongelooflijk dat deze film gemaakt is, en dat bedoel ik op de meest positieve manier denkbaar.

2 EPISODE VI: RETURN OF THE JEDI

Ik heb totaal geen probleem met Ewoks en vind ze prima passen in het Star Wars-universum, dus ik vind Episode VI helemaal fantastisch. Het hoogtepunt is Luke die geconfronteerd wordt met de Emperor, terwijl je dóór het masker van Darth Vader kunt zien hoe zijn geweten aan hem vreet. Maar ook de scène in Jabba's Palace, waarin zoveel aliens zitten dat je er xenofobie van krijgt, is magistraal.

1 EPISODE V: THE EMPIRE STRIKES BACK

Aliens, Terminator 2 en Episode V zijn de beste filmvervolgen ooit gemaakt. Deze aaneenschakeling van hoogtepunten begint met de meesterzet om een duisterder vervolg op een ijsplaneet te beginnen, een soort dubbele metafoor, en houdt niet op met Star Wars op alle fronten te verbeteren. Alle personages worden verder uitgediept met een sterke arc, Yoda krijgt z'n moment om te shinen als de weird-ass die hij is en dan zijn er nog epische settingen zoals Cloud City, Dagobah en die asteroïde waar een fucking megaworm uitkomt; alles is perfect aan The Empire Strikes Back!

KIJK UIT, WE VLIEGEN HIER DOOR EEN HELE SLECHTE BUURT!

SHIT JE HEBT GELIJK; HIER SODEMIETEREN DE MENSEN GEWOON HUN ROTZOOI UIT HET RAAM VAN HUN RUIMTESCHIP

uit als iemand die na z'n geboorte nooit meer een vagina heeft gezien.
Maar de man is blijkbaar een belangrijke schakel in het maken van Battlefront II en hij heeft zelfs nog aan Horizon Zero Dawn gewerkt, dus hij verdient respect. Iets wat hij overigens nogal wanhopig probeerde te verdienen door z'n pasje van de Star Wars fanclub uit 1984 te laten zien aan het begin van de presentatie, maar dat terzijde. Verder had hij namelijk wel boeiende dingen te vertellen, over hoe Battlefront II de game gaat worden die deel 1 stiekem al had moeten zijn.

Drie devs

'We' waren in 2015 redelijk gul met het becijferen van Battlefront, want voor velen was de game toch een behoorlijke teleurstelling. In het bijzonder voor gamers die de originele Battlefront-titels uit 2004 en 2005 hadden gespeeld, want daar zat oneindig veel meer content in. Dat niet alleen, ook de gameplay ging een stuk dieper dan de wel heel erg arcade remake van DICE. De makers van Battlefront II zijn zich bewust van elke grote klacht vanuit de community (want ja, dat is hun werk) en gaan met drie studio's aan de slag om deze punten van kritiek aan te pakken.
DICE houdt zich bezig met de multiplayer, Criterion is ingeschakeld voor de gameplay van de voertuigen (en aangezien ze de VR-missie van Battlefront hebben gemaakt, lijkt me dat geen gek idee) en tot slot is er Motive die zich met de singleplayer campaign bezighoudt. Ik kan me voorstellen dat het laatste gedeelte van die zin wat vragen opwerpt, zoals 'Huh, Motive?' en 'Wacht wat? Een singleplayer campaign?'. Goede vragen, beste lezer!
Motive is een kersverse studio onder leiding van Ubisoft-veteraan Jade Raymond. Zij willen zich focussen op games waarin exploratie en verhaal belangrijk zijn. Aan de mensen die er werken af te zien ligt hun expertise nou niet precies in die hoek, want zij hebben ervaring met games als Far Cry, Rainbow Six en Left for Dead, maar volgens EA zijn ze uitermate geschikt om een campaign te fixen voor Battlefront II. Jawel, verhalende missies voor de singleplayer; Battlefront II krijgt het. En het idee dat Motive hiervoor verzonnen heeft is lang niet slecht...



weetje - weetje

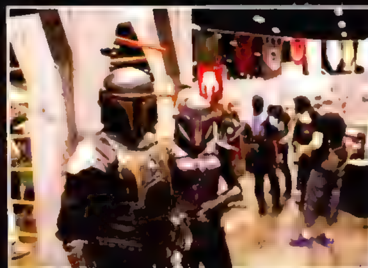
Je kan op Tauntauns rijden in Battlefront II. Sowieso gaat Criterion flink los met voertuigen, met een shitload aan soorten verdeeld onder de noemers trooper (een gewone TIE fighter), iconic (Poe Dameron z'n X-Wing?) en Hero (Boba Fett z'n Slave One).

De trilogie is voorbij: niet iedereen is blij

'BOEM!' daar gaat de tweede Death Star aan het einde van Star Wars. Episode VI: Return of the Jedi. Je weet het vast nog wel, want daarna gingen de rebellen overal feesten, zagen we een paar Jedi-spoken gezellig lachen (al dan niet met Hayden Christensen als Darth Vader) en kwam de Original Trilogy ten einde.
Iden Versio, de hoofdrolspeelster van de Battlefront II campaign, is echter heel wat minder blij dan de ewoks en Obi-Wans spookje. Zij is namelijk de leider van de Inferno Squad, een stel Imperial special forces dat zo badass is, dat hun outfits een rood-zwarte mix zijn van stormtrooper- en TIE fighter pilotenpakjes. Dus dan weet je het wel.
Iden zint op wraak en daarmee begint het verhaal van Battlefront II, dat zich afspeelt gedurende de hele 30 jaar tussen Episode VI en The Force Awakens. Motive maakt het zichzelf daarbij niet makkelijk door de speler 'slechts' met Iden Versio te laten spelen.

> **"Noem de meest irritante dingen aan het eerste deel en DICE wil er iets aan veranderen."**

Nee, het perspectief zal regelmatig switchen, waaronder naar Luke Skywalker en Kylo Ren. Er zal een knap staaltje schrijfwerk voor nodig zijn om dat een beetje soepel te laten verlopen, dus ik ben zwaar benieuwd hoe ze 'm dat gaan lappen.
Waar ik ook nieuwsgierig naar ben is hoe het Empire neergezet gaat worden, want we gaan echt naar het hart van dit kwade imperium, waaronder naar een nieuwe planeet genaamd Vardos. We zagen hier een stukje artwork van, waaruit duidelijk werd dat het op de Empire-planeet zo nazistisch en tegelijkertijd stalinistisch als fuck is. Dit is waar









GADVERDAMME, WAT EEN KLOTEWEER!

VOLGENDE KEER COSPLAYEN WE WEER GEWOON IN DE JAARBEURS, HOOR.

kindertjes opgroeien met het idee dat Darth Vader een held is, waar pubers op een dag stormtrooper hopen te zijn en waar de rebellen gezien worden als de brengers van chaos. Vardos, here we come!

Prequelitis graag!

Op singleplayer-gebied zijn er dus spannende dingen gaande, maar ook de multiplayer belooft vervolgwaardig te worden. Noem de meest irritante dingen aan het eerste deel en DICE wil er iets aan veranderen. Zo word je bijvoorbeeld niet meer Luke Skywalker of Boba Fett via een Hero Token die ergens op de map verschijnt. Nee, dit keer is er een 'resource based systeem' voor ingezet om je een Hero te laten worden. Het blijft nog even vaag wat dat precies inhoudt, maar ik twijfel er niet aan dat het beter is dan die irritante Power-Ups... er is namelijk weinig voor nodig om dat systeem te verbeteren.

Ook kut aan Battlefront 2015 is het gebrek aan space battles (tenzij je de Death Star DLC aanschaft) en het feit dat er geen classes zijn voor je troopers. En wat denk je? Beide opgelost! Daarbij heeft DICE progressie hoog in het vaandel staan, want zowel de Heroes, de gewone troopers als de voertuigen zijn te upgraden. Waardoor het dus misschien wel mogelijk zal zijn om Darth Maul z'n salto-schop-slash uit The Phantom Menace vrij te spelen of meer schade te laten doen. Of misschien kan je Rey haar staf vervangen door een lightsaber? De reikwijdte van Yoda z'n force push vergroten?

De mogelijkheden zijn in potentie eindeloos, helemaal omdat Battlefront II zich gedurende alle drie de Star Wars-era's afspeelt: de nieuwe films, de Original Trilogy en, jawel, de prequels Episodes I tot en met III! We gaan in de Clone Wars vechten, mensen! We gaan als battle droids spelen en Kamino een bezoekje brengen!

Ik ben er hyped over, want ook al waren die films veruit de slechtste van de tot nu toe verschenen Star Wars-episodes, ze bevatten wel een ongelooflijke rijkdom aan aliens, voertuigen, beesten en characters. Genoeg om wel drie games mee te vullen, dus laten we hopen dat Battlefront II een beetje ruimte overlaat voor de Trade Federation en het leger van Naboo.

Per slot van rekening moeten ze deze assets apart voor de multiplayer maken, want de singleplayer heeft niets met The Phantom Menace, Attack of the Clones en The Revenge of the Sith te maken. Tenzij er een soort van flashbacks in zitten, maar daar heeft Motive geen motief voor. Sorry...

No doubt

Toen ik na de presentatie van Battlefront II weer terugkeerde naar de beursvloer, was alles opeens anders. Omdat het panel tien minuten voor de openingstijd van de Celebration afgelopen was, begaf ik me zo snel mogelijk naar de Celebration Store - ik zal het maar toegeven: samen met een concullega heb ik zelfs een stukje gerend. Maar met resultaat, want zo werd de standaard wachttijd van minimaal drie uur opeens gereduceerd tot een half uurtje!



weetje · weetje

De performance capture van Iden Versio wordt gedaan door Janina Gavankar, een actrice die je misschien kent van series als The Vampire Diaries, True Blood, The League, The L Word en Sleepy Hollow. Haar meer geeky creds zijn een bijrolletje in Stargate: Atlantis, een paar optredens in het eerste seizoen van Arrow en een stem in Far Cry 4.

En ook al was het Celebration-exclusieve koopwaar niet bijzonder spectaculair, ik heb toch even een Ponda Baba ovenwant gescoord. Je weet wel, van die alien die z'n arm afgehakt kreeg door Obi-Wan in de Mos Eisley Cantina. Vervolgens kwam ik op de beurs de stand tegen van mijn favoriete Disney apparel-site, Welovefine, waar ik een Luke Skywalker-shirt heb gekocht die in Akira-stijl getekend is en net zo naar z'n landspeeder loopt als in het bekende artwork van de anime. Zo. Fucking. Vettttttt!!!!!

Tot slot liep ik nog even een extra rondje door de gangen buiten de zaal, waar alle cosplayers zichzelf presenteren. Van alle hilarische interacties daar tussen Kylo's en Vaders, Chewbacca's en Emperors, voelde ik de Star Wars-liefde weer met volle snelheid door de aderen gieren. Ik voelde mezelf weer volledig Light Side worden. Mijn twijfels over m'n Star Wars-passie waren compleet verdwenen.





VERWACHTING WOUTER:

De juiste beloftes zijn gemaakt voor Battlefront II, maar uiteindelijk is er nog maar weinig visueel bewijs van deze mooie woorden. De potentie is zeker aanwezig en het feit dat er drie studio's aan de game werken is geruststellend, maar veel dingen zijn nog te vaag om enthousiast over te worden.

+ Singleplayer campaign waarin je een baddie bent
+ Multiplayer behelst alle tijdperken van Star Wars!
- Nog geen gameplay gezien, dus we weten nog weinig.
- Wie of wat was Motive ook alweer?

BASICS
SHOOTER
DICE/MOTIVE/CRITERION/ELECTRONIC ARTS
NOVEMBER 2017
CHECK OOK PU.NL/GAMES/STAR-WARS-BATTLEFRONT-II

KULUM



Kevin Grin

Twitter: @kevingrinn
Instagram: @kevinngrin
PSN: Syberiouss

Op reis naar:
Waar dit werk mij ook brengt! Daarnaast ook naar een eigen huisje.

Speelt:
Uncharted 4, Horizon Zero Dawn, Dying Light en Rocket League



Na het vertrek van Jurjen Bakker heeft het best wel effe geduurd voor we iemand vonden die zijn big boots kon vullen, maar toen we hoorden dat ex-stagiair 'Eddy' beschikbaar zou zijn, wisten we meteen dat onze zoektocht ten einde was. Eddy heet inmiddels weer Kevin en PU.nl heeft weer een top content producer!

KLASSIEK VERHAAL

Het blijft voor mij een gek idee. Ik ben PU-TV kijker van het eerste uur en nu zit ik als video content producer voor datzelfde platform te werken!
Ik maak al video's sinds ik een klein jochie was. Een beetje cliché, maar ook ik pakte de oude camera van mijn vader van zolder en begon daarmee video's te maken met vrienden. Toen nog op tape dat ik niet digitaal kon editen. Dat moest ik creatief oplossen tijdens het filmen: chronologisch filmen en live de muziek vanaf een CD op de achtergrond draaien, was hoe ik rolde. Stop-motion video's met LEGO hebben toen ook een groot deel van mijn tijd opgeslokt. Uiteraard gemaakt in het geweldige Windows Movie Maker. Later werkten we nog vaak met praktische effecten: ketchup, schmink en rotjes als kogelinslagen.



GEWELDDADIG VERLEDEN

De video's die ik vroeger maakte, waren meestal in het genre actie of horror, want dat is natuurlijk het leukst. We renden met zelfgemaakte geweren over straat. We schoten en sloegen erop los om die vette actiescènes te maken. Of juist een hoofd afhakken, een hart uit iemands romp trekken en iemand doormidden zagen in een horrorvideo. Je kan wel zeggen dat het er gewelddadig aan toe ging maar dat was gewoon het leukste om te doen. Later ging ik wel weer wat serieuzere, soms vage video's maken om experimenteel te kunnen zijn met camera en editing.
Tot ik als stagiair bij PU werd aangenomen. Daar kon ik weer aan de slag met leuke flauwe video's: 'The Ed Files' was bijvoorbeeld mijn laatste stagevideo, een erg leuke afsluiter.
Na mijn stage ben ik blijven hangen als freelancer. In die tijd ben ik onder andere teruggekomen voor een heel tof Final Fantasy tripje naar LA, en heb ik nog 'Wouter wordt Worstelaar' en 'Help, mijn stagiair is niet mannelijk genoeg!' gemaakt.



LUISTERT MOMENTEEL...

Arcade Fire is mijn grote favoriet. Alt-J, The XX, Radiohead, Oasis en het Nederlandse Klangstof houden mij momenteel ook bezig. En ja, ik draai ze het liefst op vinyl!



KIJKT ERG UIT NAAR...

Final Fantasy XII: The Zodiac Age. Dit is de PS4 remake van FF12, misschien wel mijn meest favoriete game ooit. Die wereld, die personages en vooral die muziek! Dat wordt wel even nostalgisch genieten.



PU-TV PATCH

Ik zit nu sinds februari op deze functie. Samen met de stagiairs zijn we sindsdien hard bezig om PU-TV weer on top te krijgen met een kwantitatief en kwalitatief goede stroom aan video's. Ook doen we ons best om nieuwe dingen te verzinnen en oude dingen aan te passen. Zo kan je al zien dat we een nieuw en herkenbaar design voor de thumbnails en nieuwe video formats hebben. We zien het terug in de reacties, want die zijn de afgelopen tijd erg positief. Superleuk! We weten dus in ieder geval dat we de goede richting op gaan.
Ik kijk ernaar uit om in de toekomst met ons team nog meer toffe dingen te maken. We leren allemaal van elkaar met deze projecten. Ik ben zelf ook nog jong en moet nog heel veel leren, maar ik ben blij dat ik dat op deze fijne en vertrouwde plek kan doen! ✖



ZO VADER ZO ZOON?

GOD OF WAR



De nieuwste God of War speelt zich af in de Noordse mythologie, met een oudere, bebaarde Kratos die ook nog eens papa is. Tjeerd is als Fries het dichtst bij Scandinavië geboren, dus pluist hij graag uit wat over deze game bekend is en wat de Noordse mythologie ons te bieden heeft.

Kratos is een boze witte man. Nou zijn die helemaal hot tegenwoordig, dus daar kijkt in principe niemand meer van op. Maar Kratos heeft wel zeer heavy shit op zijn kerfstok; zoals de moord op zijn eigen gezin en een zooitje Griekse goden en titanen. Aan het einde van God of War 3 was Kratos zelfs zo naar de tering dat ie zelfmoord probeerde te plegen.

Als je zo'n fucked up episode achter de rug hebt, is het misschien ook maar beter om elders een nieuw leven te beginnen. Dat is dan ook het geval in deze soft reboot voor de PlayStation 4, want Kratos leeft nog én loopt rond in een mythologische wereld.

Hij is nog steeds een boze witte man (al zijn de scherpe randjes er wel wat vanaf), hij heeft een baard over z'n hoekige kaken, en verrek, de man heeft een zoon. We zien tijdens de gameplay dat iedere keer dat het jongetje iets leert, je als speler XP verdient, bijvoorbeeld voor spoorzoeken of het schieten met pijl en boog. Tijdens het eerste grote gevecht met een trol krijg je dan ook hulp van je zoon, dus het is aannemelijk dat zijn rol steeds groter gaat worden naarmate je hem traint.

WIE IS DIE ZOON?

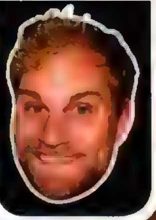
Maar wat weten we eigenlijk over dat joch? Nou, inmiddels een aantal dingen, waarvan sommige nog (goed gefundeerde) gokjes zijn.

Ten eerste is ie opgevoed door z'n moeder, die dood schijnt te zijn of in ieder geval voorgoed verdwenen, waarop Kratos z'n verantwoordelijkheid neemt. Dat vader en zoon el-













kaar nog niet zo goed kennen, blijkt wel uit het verdere verhaal. Kratos test de skills van z'n zoon en moet hem vooral het een en ander bijleren over het opjagen en doden van wild en zelfs bad guys.

De zoon van Kratos is opgegroeid in de Noordse landen, dat is ook af te leiden uit het feit dat er meerdere runen op zijn armen zijn getatoeëerd, een schrift dat in de Noordse mythologie bekend staat om de wijsheid en kennis die het bevat. Bij Kratos' zoon staat er vrij vertaald 'sterke arm', 'geluk met de pijl' en 'snelle hand' getatoeëerd. En dat zijn hart bij de boog ligt, blijkt ook wel uit de gameplay, waarin ie pijlen met bliksemschichten af kan vuren. Het kan erop wijzen dat hij een eigen rol speelt in de Noordse mythologie.

PAPA, IK LIJK STEEDS MEER OP JOU

En inderdaad; er is een blonde god genaamd Ullr die aardig in dit plaatje past. De god van de winter en de jacht die zo'n goede boogschutter is, dat niemand zich met hem kan meten. En, erg saillant: Ullr is de zoon van Sif, de godin van de vruchtbaarheid en... een onbekende vader! Het past perfect! Ware het niet dat Cory Balrog, de regisseur van God of War, heeft gezegd dat Kratos' zoon Atreus heet!

Hoe dan ook, dat de zoon mythische krachten heeft, is wel zeker; volgens Balrog leert Kratos in de nieuwe God of War om een mens te zijn, terwijl hij Atreus juist moet leren hoe je een god moet zijn.

Er gaan inmiddels al geruchten dat de familietraditie van papa-killers door zal worden gezet in deze reboot. Chronos, de grootvader van Kratos, is immers vermoord door Zeus, de vader van Kratos, die Zeus op zijn beurt naar het hiernamaals heeft gestuurd...

WAAROM DE NOORDSE MYTHOLOGIE ZO AWESOME IS

De keuze voor de Noordse mythologie brengt een schat aan mogelijkheden met zich mee. Waar Kratos het in de eerste gameplaytrailer al aan de stok had met een boze trol die 'Valhalla' riep, zullen we ongetwijfeld kennis gaan maken met veel meer mythische goden en wezens die de Noordse werelden bevolken. Ik zet de belangrijkste en coolste effe voor je op een rijtje.

RAGNARÖK

Ragnarök is de omschrijving van de ondergang van de wereld na een gigantische strijd tussen goden en mythische figuren die uiteindelijk zal leiden tot de dood van vele goden en een gigantische overstroming. Dit doet zo hard denken aan het einde van de eerste God of War trilogie, dat het bijna geen toeval meer is.



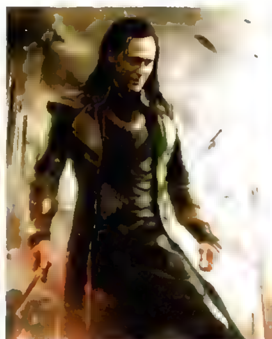
ODIN

Odin is de oppergod en vader van Thor, Baldr, Hodr, Vidar en Vali. Hij staat bekend om zijn enorme zucht naar wijsheid, zo erg zelfs dat ie een van zijn ogen opofferde om van de bron der wijsheid te drinken en dat ie, doorboord door een speer, negen dagen aan Yggdrasil hing om de runen der wijsheid te verwerven. Odin is wijs en ontzettend sluw en zal ongetwijfeld terugkomen in God of War, maar of dat als vriend of als vijand is...?



LOKI

Een van de bekendste bad guys uit de Noordse mythologie kennen we vooral vanwege de Marvel films. Hij is de god van de chaos en onwaarheden, en dat blijkt uit zijn waanzinnige repertoire aan leugens dat onder andere de god Baldr het leven heeft gekost. Loki weet als geen ander alles en iedereen voor z'n karretje te spannen. We gaan hem ongetwijfeld tegenkomen, waarschijnlijk in meerdere van de vele vormen die hij aan kan nemen.



JORMUNGANDR

Jormungandr, oftewel de Midgaardslang, is een van de drie kinderen van Loki en de reuzin Angrboða en het gevaarlijkste monster uit de Noordse mythologie. Het monster is zo groot dat ie de hele aarde kan omgeven met zijn lijf, en als ie zichzelf dan in de staart bijt, worden enorme aardbevingen veroorzaakt. Hij is de aartsvijand van Thor, maar Kratos zal ook te maken krijgen met deze enorme slang, aangezien hij in het laatste shot van de trailer verstopt zit. Jormungandr heeft overigens nog een zus, Hel, die heerst over de onderwereld en een broer, Fenrir, die de gedaante heeft van een enorme wolf.



YGGDRASIL

De wereldboom die negen werelden draagt en verbindt. Onderdeel daarvan zijn onder andere Asgaard, de wereld van de goden, Midgaard, de wereld van de mensen en Niflheim, de wereld van de doden. De boom zal zelfs het einde der tijden, Ragnarök, overleven. Negen werelden dus; genoeg voor een episch avontuur van Kratos en Atreus, zou ik denken!



TERUG NAAR DE START

CALL OF DUTY: WWII



Schiet de confetti af, ren naakt door de straten en juich je keel kapot. Call of Duty keert terug naar de Tweede Wereldoorlog! Omdat Simon zeker acht woorden Duits spreekt, mocht hij zich laten informeren door de mannen van Sledgehammer Games.

Gamers die nu roepen dat Call of Duty naar het begin van de 20e eeuw terugkeert omdat Battlefield bewees dat daar een markt voor was, is dat grappig of irritant? "Allebei!", lacht de brede man aan de overkant van de tafel. Zijn naam is Glen Schofield en naast hem zit zijn eeuwige zakenpartner Michael Condrey, met wie hij samen ooit Sledgehammer Games oprichtte.

"MET EEN HELM SLA JE Z'N SCHEDEL IN ALS EEN ZACHTGEKOOKT EITJE OP DE PAASBRUNCH"

Het is een vreemd duo, dat op geen enkele wijze bij elkaar lijkt te passen. Condrey ziet eruit als een veel te cleane accountant met een typische, perfecte Amerikaanse glimlach waar je niks vanaf kunt lezen. Schofield is de ruwe bonk, parttime kleerkast en fulltime creatieve geest; het type man dat doorgaans een hekel zou hebben aan perfecte accountants met perfecte Amerikaanse glimlachjes.

Maar hoe vreemd het duo ook oogt, op de een of andere manier werkt het. Dat bewezen ze al toen ze samen Dead Space maakten, Sledgehammer Games oprichtten en lof oogstten met hun eerste Call of Duty: Advanced Warfare.



INTIKKERTJE

Schofield lacht dus als ik hem vraag naar de opvatting dat ze teruggaan naar de Tweede Wereldoorlog vanwege het succes van Battlefield 1. Logisch, want Call of Duty: WWII is inmiddels al 2,5 jaar in ontwikkeling. Lang voordat bekend was wat Battlefield zou gaan doen. Het is óók logisch omdat zelfs een blind paard kon zien dat maar weinig mensen warm zouden lopen voor wéér een COD in de toekomst. Mensen zijn de jetpacks en wallruns inmiddels beu. Laserpistolen en ruimteschepen maken geen indruk meer en de relatief gezien tegenvallende verkopen onderstrepen dat. Het volk wil weer modder op het gezicht, de ogen van de vijand zien, kruipen door prikkeldraad en de geur van ouderwets kruit in de neusgaten. Call of Duty terugbrengen naar de Tweede Wereldoorlog was geen optie, het was een noodzakelijkheid. De twee mannen tegenover me gaan precies dat doen - ironisch, want het waren juist zij die de jetpack een paar jaar geleden zo succesvol introduceerden.



De Tweede Wereldoorlog die ze voor ogen blijken te hebben, is een traditionele. Je speelt met de geallieerden, bestormt Normandië, schiet op Duitsers en maakt een trektocht van Frankrijk, via België, richting het Duitse Aken. Saving Private Ryan wordt meermaals genoemd en elke zin die de ontwikkelaars uitspreken, eindigt met 'ja, we willen er dus echt een heel persoonlijk verhaal van maken hoor'. Tot zover weinig verrassends.

Hetzelfde geldt voor de punten waar ze de nadruk op willen leggen. Ze zetten in op de menselijke kant van de oorlog, willen dat je de namen en karakters leert kennen van je medesoldaten en hopen iets van de band die ontstaat in zo'n oorlog over te kunnen



brengen op de speler. Het is niet bepaald een wereldschokkend unieke insteek, maar dat zegt natuurlijk niets over de ambities van het team. Er is alleen één grote hindernis die ze moeten zien te overwinnen, en dat is Call of Duty zelf.



KEIN SUPERSOLDATEN

"We pakken het anders aan nu", zegt Condrey, "Het is helemaal niet de bedoeling dat je een supersoldaat bent met brute Tier 1-uitrusting, zoiets was er toen nog niet." Schofield onderstreept dat. "Je kunt niet even opstaan, 100 man neermaaien en ondertussen 20 kogels koppen. Zo'n soort Call of Duty wordt dit niet." Soms geloof ik ze, bijvoorbeeld wanneer ze de bestorming van Normandië laten zien.

Het is chaos, je kruipt in een waas tussen de lijken, kogels en inslaande mortieren door. Je schiet zelf niemand neer, maar probeert simpelweg te overleven, uiteindelijk geholpen door een van je wapenbroeders. In een andere missie, waarin de speler tussen de loopgraven van bunker naar bunker probeert te komen, heerst ook die intieme vibe die je wil van een game die zich op het persoonlijke richt.

De kills zijn op twee handen te tellen en het stuk eindigt met een teamgenoot die zijn eigen leven in gevaar brengt om het jouwe te redden. Je betaalt hem terug door een Duitse schedel in te slaan met een helm, als een zachtgekookt eitje bij de paasbrunch.

Meteen daarna krijg ik een missie te zien die zich afspeelt in Duitsland, in de bossen van Hürtgen, om precies te zijn. En daar zie ik Call of Duty zoals ik het al zo vaak gezien heb. De speler in de demo sluipt stilletjes door de bossen, tot hij een groep van ongeveer dertig Duitsers ziet.

Heel benieuwd hoe dat opgelost wordt, aangezien we geen supersoldaa... Oh, wacht, hij gooit een granaat. En gaat staan. En knalt de ene na de andere Duitser af terwijl de kogels 'm om de oren vliegen. Pop. Pop. Pop. Pop. De Duitsers vallen bij bosjes. Er is niets intiem of persoonlijk aan. Het is een schiettent waar eigenlijk maar één iemand ertoe doet: de speler zelf. Ik zou 'm bijna een supersoldaat noemen, maar er is me net verteld dat er geen supersoldaten in deze game zitten...

DE GROOTSTE OPGAVE

Ik heb nog veel te weinig gezien om nu al te oordelen, maar het is overduidelijk dat de mannen van Sledgehammer Games zichzelf met een grote uitdaging opgezadeld hebben. Ze willen het persoonlijke en rauwe van de oorlog overbrengen, maar Call of Duty is juist die 'power fantasy' waarin spelers zich moeten kunnen uitleven op tientallen tegenstanders tegelijkertijd.

Kiezen voor WOII was het makkelijke gedeelte, de kloof tussen twee totaal verschillende filosofieën dichten is de veel grotere opgave die Michael Condrey en Glen Schofield te wachten staat. Maar wie weet, het zou ze zo nog maar eens kunnen lukken. Want hoe vreemd dit duo ook is, op de een of andere manier werkt het.

MULTIPLAYER

Ook al was de presentatie voornamelijk gericht op de singleplayer campaign, was Sledgehammer niet te beroerd om ook vast wat tipjes van de multiplayer-sluier op te lichten. Wat we nu weten:

Boots on the Ground: dus verwacht geen acrobatengedoe met double jumps en jetpacks.

Divisions: Dit moet de 'fantasy of enlisting' overbrengen, dus echt de weg van normale burger naar zelfgekozen militaire specialisatie.

War: Een modus waarin de strijd tussen de Axis en Allies uitgevochten wordt op locaties als Normandië. Je hoeft geen glazen bol te hebben om te verwachten dat deze modus hetzelfde principe met verschuivende frontlinies gaat hanteren als die ene modus in Call of Duty: World at War. Hoe heette die ook alweer... Oh ja, War.

Social Space: Sledgehammer noemt dit 'de evolutie van de lobby'. Ze gaan een plek creëren waarin je daadwerkelijk kunt rondlopen, met elkaar kunt strijden en items kan verdienen. Klinkt als de Tower in Destiny, of een soortgelijke 'veilige' plek in MMO's.

Coöp-modus: Een losstaande modus met een 'dark new enemy'. Ik vroeg aan een Nazi Zombie wat deze modus zou kunnen zijn, maar die had geen idee...





AGENTS OF MAYHEM



NIEUWSTE GAME VAN VOLITION KRIJGT VOORBARIGE KRITIEK!

Saints Row is zo'n serie waar gamers eeuwig over zullen blijven discussiëren: 'Deel 2 is de beste!' 'Nee, deel 4!' 'Je bent gek!' 'OKAY!' Ondertussen laat ontwikkelaar Volition deel 5 even voor wat het is, hoewel ze met Agents of Mayhem wel in hetzelfde universum blijven. Wouter checkt die gekke shit.



De eerste Hero shooter was een gratis promogame die je kreeg bij drie flessen cassis...

Agents of Mayhem neemt zichzelf net zo serieus als Pepsi dat doet met Socal Justice Warriors, hoewel ze er waarschijnlijk wat minder aandacht mee gaan trekken. Maar het sóórt belangstelling dat de game krijgt, is wel vergelijkbaar. Op PU.nl regent het namelijk negatieve reacties onder de trailers van deze krezie knaller! Ik heb er een stel verzameld en zal ze voorzien van repliek, al dan niet er tegenin gaand. Want ja, soms hebben jullie natuurlijk wel een punt. Hier gaat ie!

> **DSS24 zei:**
> *'Dit zal dan wel alleen als een mini-game te spelen zijn in je mansion van de nieuwste Saints Row mag ik hopen.'*

Nee, beste... ehm, DSS24, dat is niet het geval. Toch heel slim meta van je gedacht.
Agents of Mayhem lijkt zich wel iets in hetzelfde universum als Saints Row af te spelen, want de helden van de game worden ingehuurd door de welbekende Ultor Corporation. Inderdaad, hetzelfde bedrijf dat een hoofdrol speelt in zo'n beetje elk plot van Saints Row 1 tot en met Gat out of Hell.
Aan de andere kant lijkt Agents of Mayhem in z'n eigen wereldje rond te hangen, aangezien de game speelt in Seoul, de hoofdstad van Zuid-Korea. Dat is dus een echt bestaande stad, terwijl SR zich in het verzonnen Stilwater en Steelport afspeelt. Maar deze laatstgenoemde steden zie ik dan wel weer terugkomen in de beschrijvingen van sommige heroes! Om het nog verwarrender te maken zullen er characters in Agents of Mayhem zitten die bekend zijn van Saints Row, maar die hierin 'een andere versie van zichzelf zijn', aldus Anoop Shekar, design director bij Volition. Bovendien blijft de ontwikkelaar erop hameren dat deze game z'n eigen serie is, dus er zit volgens mij compleet geen logica in...

> **"Het idee van een offline hero shooter in een Saints Row-stijl open wereld vind ik wel cool"**

> **Kairos zei:**
> *'De artstyle doet het hem niet voor mij'*

Compleet begrijpelijk, want die cartoony shit, zwaar geïnspireerd door shows die mensen van boven de dertig zagen toen ze kinderen waren en zaterdags vroeg opstonden om tv te kijken, dat vereist natuurlijk een specifieke smaak.
Ik vind het zelf zeker wel te pruimen, helemaal omdat het in sterk contrast staat met de vloekende hoofdrolspelers die shit roepen als 'those robots are weak ass' en het hebben over clownpiemels. De titulaire agents zijn dan ook niet bepaald good guys, hoewel ze ook zeker niet evil zijn.

Nou ja, misschien draaft Agents of Mayhem echter wel te ver door met hun 'edgy' aanpak, want de manier waarop ze in een auto springen terwijl ze hun middelvinger opsteken naar de camera... tja... daar gaan vast weinigen van gniffelen.

> **Sledge zei:**
> *'Wow.... tsja.... gevalletje van te hard proberen. Wat ze precies proberen weet ik niet maar ik hoef het niet te spelen.'*

Wat ze dus proberen is ons een hero shooter voorschotelen die eens niet multiplayer focused is, maar plaatsvindt in een offline open wereld, en bomvol lompe lol, vloekende characters en spectaculaire powers zit.
In hoeverre deze poging geslaagd is... tja, dat is nog de vraag, hé? Ik heb in ieder geval al aardig wat personages een slinger gegeven en kan ze niet allemaal even hard aanraden. Zo vind ik de grote Hardtack veel te lomp en kon ik moeilijk wennen aan z'n traagheid,



terwijl ik z'n shotgun ook niet superlekker vind knallen. Z'n special move, het rondgooien van een mijn die je kunt laten opblazen wanneer je wil, is dan wel weer redelijk spectaculair en bevredigend.
De getatoeëerde bad ass chick Daisy heeft daarentegen weer een matige special, waarbij haar mini gun - dat ook haar normale wapen is - extra hard schiet terwijl ze zelf zó traag ronddraait dat het voelt alsof een 360 graden draai een volle minuut duurt.
Maar goed, iedereen zal z'n favorieten hebben en de Agents of Mayhem zijn in ieder geval niet allemaal rechtstreeks uit Overwatch, Paladins en Battleborn (ken je die nog?! Haha!) getrokken. Hoewel... sommigen komen toch wel een beetje over alsof ze er zwaar op geïnspireerd zijn. De arrogante acteur Hollywood bijvoorbeeld is een degelijke middenmoter in de trant van Soldier 76, Fortune is een iets minder hippe Tracer, terwijl Rama de looks van Pharah heeft en de powers van Hanzo. Waarschijnlijk hoopt Volition dat er ook porno van Agents of Mayhem gemaakt wordt, en dat is best een begrijpelijke wens, nietwaar?


Dit kan Daisy niet zijn, want dit is absoluut geen bad ass chick...

Brainalyser zei:
'Denk niet dat deze zijn kop boven water weet te houden met al die vette shit die uitkomt'

Valide punt, Brainanalyser! Jouw intelligent overkomende naam is duidelijk niet voor niets! Want inderdaad; hoe houdt een titel zoals deze zich staande tegenover krakers als Red Dead Redemption 2 en Destiny 2? Wat voor kans maakt zo'n third-person shootertje dat zichzelf heel cool vindt? Een hero shooter die eigenlijk online hoort te zijn van een ontwikkelaar die eigenlijk Saints Row zou moeten maken, is natuurlijk volledig kansloos tegen games waar mensen wél op zitten te wachten.
Maar dat is het hele ding, want Agents of Mayhem hoeft helemaal niet te concurreren met de nog onaangekondigde najaarstoppers van 2017 of met andere titels van formaat. Want Agents of Mayhem komt uit in een vrij rustige maand en om nou te zeggen dat er games uitkomen die er veel op lijken?
Wat dat betreft heeft de game een groter voordeel dan Pepsi, want er is nou niet bepaald een Coca-Cola waar ze kansloos tegen zijn. Maar ja, Agents of Mayhem zal niet zo universeel de smaakpapillen bevredigen als cola dat doet, dat hebben jullie al wel bewezen... ★

NOG MEER GEBITCH!

Om compleet te zijn en iedereen de credits te geven die ze verdienen, nog effe deze laatste kritische reacties van onze lieve PUmmunity op de trailers van Agents of Mayhem:

Zepoz
Wacht, dit is full priced? Hahahaha.

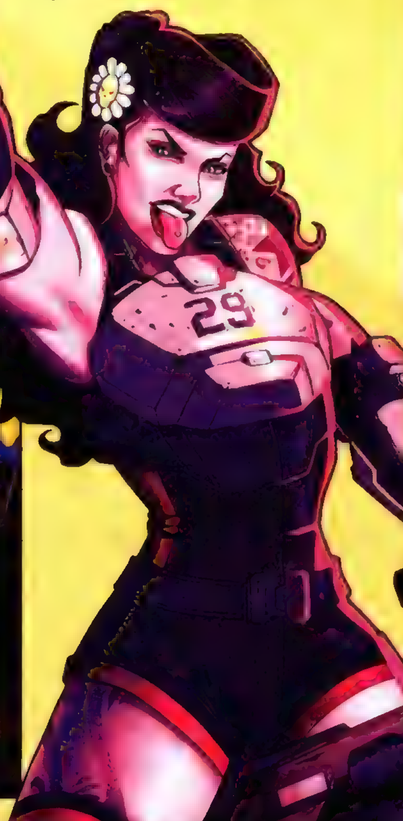
brianmaster2
Het spel zit waarschijnlijk nog in de kinderschoentjes maar gameplay is voor mij al een afknapper.

FGras
Generiek spel.

makewarnolove
Mmm weet niet. Saints Rows waren leuk behalve deel 4 en Gat out of Hell, maar dit lijkt een hele drukke shooter te worden.

Qritical_91
Ga maar weer snel terug naar SR 1&2, sinds deel 3 zijn ze imo het spoor behoorlijk bijster en ook dit lijkt me behoorlijk crap.







VERWACHTING WOUTER:
Ja, je kunt je vraagtekens achter Agents of Mayhem (????) zetten, maar het idee van een offline hero shooter in een Saints Row-stijl open wereld vind ik wel cool. Dat het geen klassieker gaat worden waar gamers wereldwijd een geekgasm van gaan krijgen, lijkt me ook vrij duidelijk.

+ Een soort van Saints Row spin-off.
+ Een hero shooter, alleen dan offline.
- Waarom geen nieuwe Saints Row?
- Blijkbaar diggen jullie dit niet, of wel? ;)

THIRD-PERSON SHOOTER
VOLITION / KOCH MEDIA
AUGUSTUS 2017
CHECK OOK PU.NL/GAMES/AGENTS-OF-MAYHEM

PREVIEW | XBOX ONE | PS4 | STEAM

THE SURGE

ONTWIKKELAAR LORDS OF THE FALLEN PROBEERT HET MET SCIFI

Toen vorige maand The Ringed City DLC voor Dark Souls III verscheen, betekende dat het einde van een tijdperk: het laatste stukje Dark Souls ever. Niet dat Samuel daar nu heel verdrietig over is, want klonen zijn er tegenwoordig genoeg...

Zijn er nog mensen die twijfelen aan het bestaansrecht van Souls als een genre? Elke keer als ik weer een game heb uitgespeeld die de belangrijkste elementen van Dark Souls schaamteloos kopieert, verschijnt er alweer een nieuwe aan de horizon. Iets wat ik helemaal prima vind en op de voet volg, maar toch had ik de ontwikkeling van The Surge helemaal gemist. Dit maakte het verschijnen van een volledig speelbare preview versie een aangename verrassing. Meer Dark Souls is immers meer Dark Souls! En, oeh, wat zeg je? Is The Surge een soort Dark Souls in sciencefiction setting!? Iets waarvan ik al sinds Dark Souls II roep dat het gemaakt moet worden? Halleluja! Toch startte ik de game met enige terughoudendheid op. Want wie blijken de makers van deze scifi Souls kloon te zijn? Deck13, dezelfde gasten die samen met CI Games een spelletje genaamd Lords of the Fallen hebben gemaakt. Oh. Shit.

"Drones! In een Souls kloon! Vind ik leuk."

Fallout?

Voor wie een geheugensteuntje nodig heeft: Lords of the Fallen kwam uit in 2014 en was de eerste, echte, grote Souls kloon... en behoorlijk kut. De gameplay voelde logger dan een te dikke opa die met z'n rollator probeert de top van een klimduin te bereiken, en het leveldesign was visueel dusdanig druk en verwarrend dat je ondanks de relatief simpele layouts de weg vaak kwijtraakte. Ik gaf de game drie jaar geleden een nog relatief respectabele 59, maar voel nog altijd dat ik toen niet streng genoeg ben geweest. Enfin, nu snap je waarom ik niet super enthousiast was toen Martin me mailde dat The Surge op me lag te wachten.

Mijn terughoudendheid verdween echter snel, want deze game is een Souls kloon van jewelste. Ook qua omgeving is er niets origineels aan de dystopische sciencefiction wereld die eruitziet alsof ie rechtstreeks uit Fallout gekopieerd is, maar binnen de context van Souls? Doe maar.



Drones

Het is meteen duidelijk wat er in The Surge aan de hand is: iets te geavanceerde technologie, iets te kwaadaardig conglomeraat, iets te weinig overlevende mensen. De combinatie van een troosteloos, onvruchtbaar land, futuristische fabrieken en de opruiende graffiti van rebellen weet het Terminator sfeertje goed over te brengen, en bevalt al na enkele minuten stukken beter dan de dertien-in-een-dozijn duistere fantasy van Lords of the Fallen.

De scifi-elementen zijn gelukkig niet alleen esthetisch, want er zit een mechanisch exoskelet aan het lichaam van je avatar geschroefd, dat je onder andere enorm hard laat rennen. Je kunt vijandelijke aanvallen blocken, maar de snelheid en afstand van je sprintje maakt duidelijk dat je aanvallen in deze game moet ontwijken, niet incasseren.

De vijanden bestaan uit zombie-achtige, gehersenspoelde mensen (die dankzij hun eigen exoskeletten óók hard kunnen meppen) en hersenloze machines zoals kleine, vliegende drones die op je kunnen schieten. Drones! In een Souls kloon! Vind ik leuk.

Ledematen afhakken

The Surge heeft ook een paar eigen ideeën, waarvan ik het selecteren van lichaamsdelen de interessantste vind. Vijan-



Dat 'reetroostertje' is bedacht zodat je kunt kakken zonder dat hele pak uit te doen. De term spaghettipoep vond hier z'n oorsprong.

den hebben dus een eigen exoskelet die hun ledematen beschermt, maar door een lichaamsdeel te selecteren dat niet beschermd is, zoals het hoofd, kun je veel meer schade doen. Waarom je dan toch een beschermd lichaamsdeel zou willen aanvallen? Nou, omdat je het desbetreffende lichaamsdeel uiteindelijk kunt afhakken, wat je een blauwdruk oplevert waarmee je upgrades voor je exoskelet kunt craften. Als je dus een vijand ziet met een pneumatisch ding aan z'n arm dat jij nog niet hebt, dan kun je dat onderdeel op die manier farmen. En dat is een verdomd slimme en leuke manier om aan nieuwe gear te komen.

Ook 'nieuw' is het feit dat je maar heel even de tijd krijgt om je verloren ervaringspunten terug te vinden als je dood bent gegaan; ik moest alles binnen drie minuten doen, wat een wanhopige sprint door het doolhofachtige level betekende. Best spannend.

Ik denk niet dat ik dit een verbetering vind ten opzichte van het oude systeem, maar als unieke kijk op een gameplay-onderdeel dat ik jarenlang voor lief genomen heb, is het best vermakelijk.



Overpowered

Waar ik minder over te spreken ben, is de unieke kijk op de Souls combat. Ook hier heb je twee aanvalsknoppen, maar in plaats van licht en zwaar, resulteren die knoppen in horizontale en verticale aanvallen. Waarschijnlijk om meer afwisseling in combo's te creëren, maar ik heb in mijn vier uur durende speelsessie niets anders nodig gehad dan het mashen van de horizontale slag. Totdat ik de counter move ontdekte, tenminste. Je kunt namelijk een vernietigende tegenaanval doen als je een vijandelijke aanval blockt en vervolgens meteen op horizontale aanval drukt; het enige waar je op hoeft te letten, is dat je genoeg stamina hebt. Ik kan niet nalaten te benadrukken hoe makkelijk uitvoerbaar en daarmee overpowered deze aanval is: los van een baas (een wandelende hijskraan) kon ik elke vijand blocken en counteren. Het is super eenvoudig en, in tegenstelling tot de parry van Dark Souls, ook nog eens ontzettend veilig omdat je de aanval eerst moet blocken. Ik huppelde het laatste uur van mijn speelsessie daarom met twee vingers in m'n neus door The Surge heen, en dat is volgens mij niet echt de bedoeling.



weetje • weetje

Net als Lords of the Fallen zal The Surge géén multiplayer/PvP bevatten.



Al met al heb ik toch van mijn tijd met The Surge genoten: de sciencefiction setting is verfrissend en de snellere gameplay doet mij het onhandige Lords of the Fallen vergeten. Nu maar hopen dat de uiteindelijke game beter gebalanceerd is dan die veel te makkelijke counter move doet vermoeden. ★



DE VIJF INTERESSANTSTE SOULS-KLOONS

1. Nioh (PS4, 2017)

Het fenomenale Nioh heeft de beginselen van Dark Souls gecombineerd met de snelheid en intensiteit van Ninja Gaiden plus de esthetiek, geschiedenis en mythologie van feodaal Japan. Een van de beste games van 2017.

2. Bloodborne (PS4, 2015)

Dark Souls vader Hidetaka Miyazaki liet zien hoe krachtig zelfplagiaat kan zijn, en creëerde het magnifieke Bloodborne door voort te bouwen op de gameplay ideeën van Dark Souls. Snellere combat, géén schilden, pistolen om mee te pareren en groteske, Lovecraft-achtige bazen... Het hoogtepunt van 2015.

3. Salt & Sanctuary (PS4 / PS Vita / Steam, 2016)

Salt & Sanctuary is heel simpel 2D Dark Souls. Het weet de interconnected, open wereld en brute combat op geniale wijze te vertalen naar een plattere manier van spelen, simpelweg door wat platformelementen te introduceren. De game is al sinds 2016 te spelen, maar eind maart verscheen eindelijk de langverwachte PS Vita versie.

4. Ashen (Xbox One / Steam)

De makers van Ashen hebben vooral qua combat ontzettend goed naar de mechanieken en diepgang van Dark Souls gekeken. Toch weet Ashen zich ook van z'n inspiratiebron te onderscheiden door een grotere nadruk op survival en een prachtige, cel-shaded grafische stijl.

5. The Memory of Eldurim (Steam)

The Memory of Eldurim is eigenlijk een kloon van Skyrim, maar doet dankzij z'n grotere focus op stamina en onvergeeflijke combat net zoveel denken aan Dark Souls. Dark Soul meets The Elder Scrolls? Klinkt tof, nietwaar? Deze grootse actie-RPG is nog lang niet af, maar is als vroege Early Access titel wel al verkrijgbaar op Steam.

VERWACHTING *SAMUEL:*

Wordt The Surge een geweldige nieuwe kijk op de Souls formule of een tweede Lords of the Fallen? Vier uur gameplay was niet genoeg om daar een ondubbelzinnig antwoord op te geven, maar de scif-setting is genoeg voor mij om uit te kijken naar het eindproduct!

- \+ Dark Souls in een futuristische, dystopische setting!
- \+ Ledematen afhakken om blauwdrukken te krijgen.
- \- Speelt nog een beetje 'clunky' weg.
- \- De counter move maakt de game te makkelijk.

INFO

ACTIE-RPG
DECK13 INTERACTIVE / FOCUS HOME INTERACTIVE
16 MEI 2017
CHECK OOK PU.NL/GAMES/THE-SURGE



DiRT 4

MODDERVETTIG

DiRT Rally was misschien wel de beste rallygame ooit. Grote vraag voor DiRT 4 is dan ook: hoe maak je een bijkans perfecte game nóg beter? Graddus a.k.a. mister Hard Right (hij is rechtsdragend en wilde dat even vermelden) trok zijn raceoverall aan voor het antwoord...

PREVIEW

XBOX ONE | PC | PS4

Het blijft een apart genre, dat racen. Waar shooters, action-adventures en RPG's tegenwoordig het liefst zo omvangrijk mogelijk zijn, houden racegames het juist simpel. Neem DiRT Rally: da's jij, een modderige track en een koekblik op wielen. Prima. Ik hoef geen geforceerde story mode à la DTM Race Driver of open wereld à la Forza Horizon. En wat ik al helemaal nooit meer wil, is Ken Block, die z'n met gare Gymkhana [blijkbaar een autosportvorm met nauwere wegen en bochten – Marvin] DiRT 2 en 3 verkrachtte... Rot op met die Amerikaanse crap!

> **"Wat ik sowieso nooit meer wil is Ken Block, die met z'n gare Gymkhana DiRT 2 en 3 verkrachtte..."**

PERKAMENTUS WORDT VERMOORD DOOR SNEEP! NED STARK GAAT AL DOOD IN HET EERSTE SEIZOEN VAN GAME OF THRONES!

LUL! IK NEEM JOU NOG EENS MEE IN EEN AUTO MET TWEE SPOILERS!

Allesbehalve toegankelijk

Toch heeft DiRT Rally één probleem. Het is namelijk allesbehalve toegankelijk: de moeilijkheidsgraad ligt hoog en die handige replaymode uit eerdere delen is verdwenen. Ik snap dus best dat Codemasters met DiRT 4 een versnellinkje terugschakelt. Of nou ja, terugschakelt - dat klinkt wat oneerbiedig. Ze maken de game vooral geschikt voor een breder publiek. En ditmaal zonder die kuttekop Ken Block!





Wat wél terugkeert, is racen in buggy's en trucks; iets wat ook in de eerste drie DiRTs voor het nodige spektakel zorgde. Die dingen zijn gewoon gemáákt om te botsen en de lekker vergevingsgezinde handling maakt dit vooral als online mode perfect.
Een andere arcade-achtige speelstand is Joyride, waarin je op korte straat-parcourstjes obstakels omverrijdt. Mij klinkt het iets teveel als Gymkhana (hell, misschien is het dat ook stiekem wel) maar het biedt in ieder geval lompe, instant fun.

Miljarden tracks!

Interessanter blijft rallyrijden, en gelukkig is dat ook weer de kern van DiRT 4. In meer dan 50 iconische wagens scheur je dankzij verbeterde physics en een shitload aan in- en afstellingen precies zoals jij het wil. Oké, DiRT 4 heeft 'maar' vijf locaties (Australië, Spanje, Michigan, Zweden en Wales), maar dankzij de nieuwe Your Stage-feature zijn het er in potentie miljoenen. Of zelfs miljarden!
Het werkt als volgt: je vult een aantal criteria in (lengte, hoogteverschil, etc.), waarna de game het harde werk doet en aan de hand van deze algoritmes een unieke, persoonlijke rallystage creëert. Zeker in een sport die ballen vereist om met 200 kilometer per uur op een blinde bocht af te rijden, en waarbij je meer op je co-rijder dan je eigen ogen vertrouwt, kan zo'n random track generator weleens heel goed werken.

Goed op weg

En zo lijkt DiRT 4 goed op weg zowel de hardcore rallyfanaat als de meer casual racer te bedienen. Slip je voortdurend uit de bocht? Breng dan even een bezoekje aan de DiRT Rally Academy. Heb je juist meer uitdaging nodig? Zet gewoon alle assists uit!
Eigenlijk zijn de enige mensen die niet aan hun trekken komen, Ken Block-fans. Top! ★

weetje • weetje

Na Fransman Sébastien Loeb, die tussen 2004 en 2012 met liefst negen titels het WK Rally domineerde, is er inmiddels een nieuwe rallykoning opgestaan: Fransman Sébastien Ogier! Klonen ze die gasten daar soms, ofzo?

VERWACHTING *GRADDUS:*
DiRT 4 wordt een uitgebreid, toegankelijk pakket voor raceliefhebbers die DiRT Rally net even te hardcore vonden. Met Your Stage (creëer met één druk op de knop je eigen rallytrack) heeft de game zelfs een potentiële revolutie aan boord!

- \+ Er is nog nooit een slechte DiRT geweest
- \+ Your Stage klinkt bijzonder interessant
- \+ Toegankelijker dan DiRT Rally
- \- Toegankelijker dan DiRT Rally

RALLYGAME
CODEMASTERS
1-4 SPELERS
9 JUNI 2017
CHECK OOK PU.NL/GAMES/DIRT-4/

VANAF NU WORDT HET...

SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR

SPECIALE REDACTEUR VAN DE MAAND



JURJEN

Meestal kiezen we iemand als Speciale Redacteur omdat ie er de afgelopen maand nóg effe harder aan trok dan gebruikelijk, en dat is bij Jurjen ook het geval nu hij geen relatie meer heeft... Uuuh, sorry, neem dit vooral niet letterlijk, want Jurjen liet zich absoluut van z'n beste kant zien deze maand. Zo nam hij de altijd zeer arbeidsintensieve rubriek PURetro voor z'n rekening over een onderwerp dat alleen hij nog boeiend kan maken en tekende hij voor het derde deel in de reeks De Geschiedenis Van... met een uiterst lezenswaardig verhaal over de historie van de Xbox.

Zoals gebruikelijk schreef hij eveneens een fiks aantal bijdragen voor OPUnie en Ook Gespeeld én scheurde hij vele uurtjes over de circuits van Mario Kart 8 Deluxe voor zijn Switch review.

Daarnaast is Jurjen ook nog eens druk met het opzetten van z'n eigen tekstbureau onder de naam Tiersma Tekst, waarvan zeer binnenkort de website de lucht in zal gaan.

En als je dan tevens beseft dat hij vier zonen heeft en voor een van hen deze maand een tof ouderwets verjaardagspartijtje organiseerde, inclusief koekhappen en stoelendans, zul je moeten toegeven dat ook wij iets moeten trekken, en dat is de conclusie dat we hier met een zeer speciaal persoon te maken hebben.

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"FAHRENHEIT IS EEN PRETENTIEUS ROTZOOITJE VAN EEN OMHOOGGEVALLEN SPELLETJESMAKER DIE EIGENLIJK HEEL GRAAG FILMS ZOU WILLEN MAKEN MAAR DAAR NIET GETALENTEERD GENOEG VOOR IS."



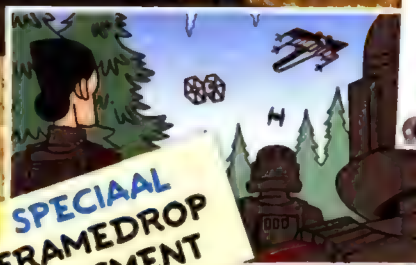
Samuel is niet hééééél erg te spreken over zijn Revanche game.

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"IK STA NAAST DE ARMLEUNING VAN DE BRUINE LEREN BANK, HUILEND ALS MIJN MOEDER DE CD DOORKNIPT."



Simon diept een jeugdtrauma op in zijn Game-Monument.



SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT

REVIEWS

IN DIT NUMMER

OOK GESPEELD



OCULUS AAN JE XBOX, STAR VR EN DE ONGELUKKIGE LUCKEY

OCULUS ONTMOET SCORPIO

Elders in dit nummer kun je alles lezen over de specs en functionaliteit van de Xbox Scorpio, de nieuwe console-krachtpatser van Microsoft. Wat je nog tegoed hebt, is uitleg over Xbox Scorpio's ondersteuning voor VR-games en -ervaringen. Want ook Microsoft ziet duidelijk de potentie van virtual reality!

Phil Spencer, Mr. Xbox himself, had al eerder aangegeven dat Xbox Scorpio support zou krijgen voor high end VR, maar nu blijkt dat de console van de grond af is opgebouwd voor VR en dat de support voortkomt uit een samenwerking tussen Microsoft en Oculus. Het lijkt er zelfs op dat Xbox Scorpio ondersteuning krijgt voor de Oculus Rift en dat de headset direct werkt op de console; zonder aanpassingen, hacks of extra software.



Nog interessanter is het feit dat Microsoft de lijn tussen Xbox- en PC-games laat vervagen. Koop je een game voor Xbox, dan is hij ook speelbaar op PC, en vice versa. Het zou dus zomaar kunnen zijn dat het mogelijk is om PC-games, oftewel Oculus Rift-games, te spelen op Xbox Scorpio. Wow, dat zou Microsoft een dikke voorsprong geven op het gebied van aanbod ten opzichte van concurrent Sony met de PlayStation VR. Dit gaat daadwerkelijk gebeuren, mark my words! De hardware van Xbox Scorpio is in ieder geval krachtig genoeg.

PALMER LUCKEY WEG BIJ OCULUS

Het is mega bizar, maar Palmer Luckey, de founder van Oculus en de man die eigenhandig de VR-hype train in motie heeft gezet, werkt niet meer bij Oculus en Facebook. Hij was altijd de frontman bij Oculus en heeft honderden presentaties gegeven om zijn visie over VR met de wereld te delen, maar ineens is hij weg bij het bedrijf. Wekenlang vernamen we op social media ook niets van Luckey...

De oud-Oculus-baas kwam slecht in het nieuws toen bekend werd dat hij een of andere foute Trump-campagne steunde. Daar kwam nog eens bovenop dat een rechter hem schuldig bevond aan het schenden van een NDA die hij met Zenimax afsprak. Facebook had er blijkbaar genoeg van en heeft hem zonder pardon op straat gezet. Fijne gast, die Zuckermann.

Gelukkig heeft Palmer na maanden van afwezigheid weer van zich laten horen. Hij zegt wijzelijk helemaal niets over een eventuele kutsituatie bij Oculus en Facebook, maar hij laat wel weten nog steeds druk te zijn met VR. Op verschillende vlakken.

Veel details hebben we niet, maar Luckey geeft aan bezig te zijn met een RPG voor VR en nog andere onbekende VR-projecten. Het is niet bekend of hij nu voor een gamedeveloper of iets dergelijks werkt, of dat hij de funding van dit soort projecten voor zijn rekening neemt, maar het is een gerustellende gedachte dat de papa van VR zijn kindje niet is vergeten.



STAR VR

Oculus Rift, HTC Vive en PlayStation VR mogen absoluut gezien worden als de drie belangrijkste en populairste VR-headsets. Ze horen bij de high end ervaringen, maar er staat nog een andere headset gepland die weleens een plekje zou moeten krijgen in de VR-hall of fame: Star VR!

In plaats van twee smartphone-panelen verticaal te plaatsen, zoals de grote drie dat doen, legt Star VR ze juist horizontaal neer. Met als resultaat een veel grotere Field of View. Ik heb de Star VR een paar jaar terug al kunnen proberen op de E3 en hoewel de ervaring lang niet zo gepolijst is als bij de concurentie, voegt het brede gezichtsveld een hoop toe.

Acer heeft onlangs zelfs 9 miljoen dollar gepompt in Star VR en laat ik nu letterlijk terwijl ik dit schrijf in een vliegtuig zitten richting New York om de gehele nieuwe line-up van Acer te checken, inclusief hands-on ervaringen met Star VR. In de volgende PU lees je een uitgebreide preview! ✖

TREK UIT DE GROND WAT JE NODIG HEBT EN FUCK DE FLORA!

Planten en Bomen in Games

Ze leven al langer op aarde dan mensen, dieren, insecten, zombies en zelfs dinosaurussen, maar kregen in de PU helaas nooit de aandacht die ze verdienen. Deze ernstige misstand gaat Jurjen in PURetro rechtzetten met een diepgravend onderzoek naar de wortels van... planten en bomen in games.





Centipede (1980)
In Centipede moet je rupsen en ander ongedierte bestrijden in een tuin die eigenlijk alleen maar uit paddenstoelen bestaat. Het grappige is dat een gedode rups in allerlei paddenstoelen verandert. De natuur geeft en neemt, wilde die game maar zeggen.



Pitfall (1982)
De eerste game die je met boompjes op de achtergrond het gevoel gaf daadwerkelijk door een jungle te trekken. Een essentiële rol was weggelegd voor de lianen waarmee je over krokodillen moest slingeren. Dus planten werden zelfs functioneel gebruikt!



Super Mario Bros. (1985)
Super Mario springt van paddenstoel naar paddenstoel, en kan zelf ook paddo's eten om groter te worden. Ook wel handig: de klimplanten waarlangs hij naar geheime gebieden kan klimmen. Maar planten kunnen ook gevaar opleveren, weet iedereen die weleens in de bek van een piranhaplant is gesprongen.



Kirby's Dreamland (1992)
Het leven van een boom gaat niet over rozen. Je staat altijd op dezelfde plek de weersomstandigheden te trotseren, beesten zitten aan je te plukken en te knabbelen en... dan komt er soms ook nog een roze blobje langs dat je met je eigen appels bekogelt. Die traan in het oog van Whispy Woods zit er niet voor niks.



Secret of Mana (1993)
De fleurige wereld van deze 'action RPG' dreigt een stuk minder fleurig te worden als de manaboom stervende is. De boom als heilige levensbron voor de hele natuur speelt een hoofdrol in elke game in de Mana serie.




Far Cry 3


Kirby


Minecraft

Planten zijn er om de mens te dienen. En dat doen ze goed hoor! Timmermannen bijvoorbeeld, die danken hun werk aan de bomen in het bos. Coffeeshops zouden zonder bepaalde planten hun deuren wel kunnen sluiten. Schilderijen van landschappen zien er dankzij planten en bomen een stuk gaver uit. En dan hebben die gewassen ook nog eens het vermogen om zuurstof te genereren. Jaaaa, dat lees je goed; zonder planten was er niet eens dierlijk of menselijk leven op aarde mogelijk geweest!
Videogames zouden op zich wel zonder planten en bomen kunnen. Toch worden ze in dat digitale medium veelvuldig gebruikt. En daar fleuren games doorgaans ook enorm van op. Stel je maar eens een game als **Uncharted**, **Far Cry** of **The Witcher** voor zonder wildgroei, en je kijkt in een grauwe bak stenen.
Maar natuurlijk dienen planten en bomen niet alleen ter versiering van spelwerelden; ook in videogames hebben plantaardige elementen gewoon nút!

GRONDSTOF

Laat ik om te beginnen even duidelijk maken wat ik onder planten versta: alles wat leeft maar zich niet kan verplaatsen. En nou niet moeilijk gaan doen over klimplanten en van die droge wildwest-struiken die zich door de wind over de prairie laten rollen, je weet best wat ik bedoel [Ja, Tumbleweeds - Ed].
Van het onkruid tussen de stoeptegels tegenover je huis tot de allerdikste eik en het mos op de stam ervan, van de moestuinplantjes van Albert Heijn tot de palmbomen naast je zwembad: het zijn allemaal planten. En de onderdelen ervan, zoals takken, bloemen, noten en fruit, zijn dus plantaardig.


weetje weetje
Er bestaan in de werkelijke wereld maar liefst 250.000 plantensoorten. De meeste kun je niet roken.

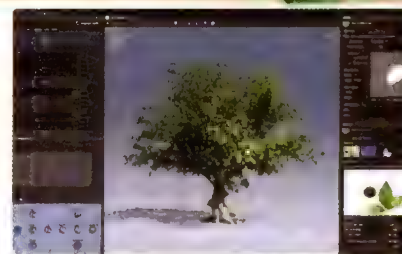
Over fruit gesproken: de kersen en andere fruitsoorten die **Pac-Man** in 1980 kon opeten voor bonuspunten waren zo'n beetje de eerste plantaardige elementen die in een videogame verschenen. De rol van planten als versterkend voedsel is sindsdien door vele andere videogames uitgedragen. Denk aan de paddenstoelen die **Super Mario** verorbert, het fruit dat guitige beesten als **Yoshi**, **Kirby** en **Crash Bandicoot** verzamelen, en de geneeskrachtige kruiden die je in **Grandia**, **Breath of Fire**, **Resident Evil** en **Golden Sun** verzamelt.

In veel avontuurlijke games kun je plantaardige producten verzamelen als grondstof voor voeding, kleding, wapens of zelfs bouwwerken. Dat begon zo'n beetje in de **Age of Empires** franchise, is kenmerkend voor de **Monster Hunter** games en wordt steeds meer een vast onderdeel van open-wereld games als **Far Cry**, **Skyrim** en **Zelda: Breath of the Wild**. Oh, en laten we **Minecraft** niet vergeten, want is dat niet het eerste wat elke speler in Minecraft doet? Bomen omhakken? Alleen al omdat het kán?
Het is kenmerkend van de door uitbuiting en wreedheden gekenmerkte parasitaire relatie die het menselijk ras met het plantenrijk heeft.

GODDELIJKE BOMEN

Naast al deze 'haal uit de natuur wat je nodig hebt en fuck de flora'-toepassingen, »

PLANT JE WERELD VOL MET SPEEDTREE



Naarmate de avontuurlijke videogames steeds vaker in reusachtige open werelden spelen, wordt het steeds moeilijker die werelden op een interessante, niet al te overduidelijk herhalende manier met bomen en planten te vullen. Zou je denken. Tenzij je daar een handig programma van SpeedTree voor gebruikt. SpeedTree is een verzameling computerprogramma's die de bomen en planten bijna als vanzelf in je wereld laten groeien. SpeedTree werd voor het eerst toegepast in Tiger Woods PGA Tour 2006. Sindsdien werden steeds betere versies van de groeiprogramma's gebruikt in tientallen zeer uiteenlopende games als World of Tanks, Dragon Age: Origins, Battlefield 4 en Star Wars: The Old Republic. Recente, met hulp van SpeedTree opgewekte jungles tref je aan in Far Cry Primal, The Witcher 3, No Man's Sky en Horizon Zero Dawn.



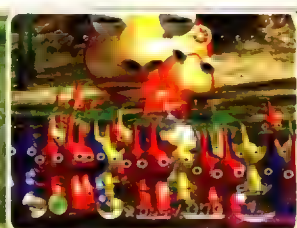
Harvest Moon (1996)
Er zijn vele games die je op het platteland laten leven, maar Harvest Moon blijft de ultieme boerderijsimulator. De game draait helemaal om het planten en oogsten van groente, fruit en bloemen, en natuurlijk het verhandelen van de oogst. Klinkt als werken? Zo voelt het soms ook, maar in Harvest Moon is werken léuk!



Fallout (1997)
De mutant Harold is een van de vele slachtoffers van geforceerde evolutionaire virussen, maar toch redelijk uniek in de wereld van Fallout. Omdat er een boom uit zijn hoofd groeit. Die boom blijkt sterker dan de menselijke restjes genen in zijn lijf, waardoor Harold uiteindelijk eindigt als een boom met een gezicht erin. Een beetje zoals in de Efteling.



The Legend of Zelda: Ocarina of Time (1998)
Al vroeg in Links eerste 3D-avontuur ontmoet hij de grote Deku Tree die waakt over het woud waarin hij opgroeide. Link moet de boom binnengaan om de monsters erin te vernietigen - en dan blijkt zich binnenin die boom gewoon een complete kerker te bevinden.



Pikmin (2001)
Omdat ze kunnen wandelen, zijn het eigenlijk dieren. Maar ze worden uit zaadjes in de grond geboren en kunnen bloemen op hun kop krijgen, dus hebben die Pikmin toch ook behoorlijk plantaardige trekjes. Ze worden door Captain Olimar dan ook zeer respectloos behandeld, zoals bij planten gebruikelijk is.



Animal Crossing (2001)
Fruit uit bomen schudden, bomen omhakken, knollen verhandelen, bosjes en bloemen planten, onkruid wieden... als je in de wondere wereld van Animal Crossing een beetje een prettig bestaan wil opbouwen, zijn groene vingers een eerste vereiste.

De 5 puikste plantaardige personages

DE DEKU TREE (ZELDA)
Hij is groot, behulpzaam en nobel. Dus hoe kun je nou niets voelen als je het leven uit hem ziet verdwijnen?



SUDOWOODO (POKÉMON)
Deze evolutie van Bonsly lijkt een beetje op een lul, maar meer nog op een boom. Vreemd genoeg dan wel eentje die bang is voor water.



MOKUJIN (TEKKEN)
Deze trainingspop is gemaakt van een tweeduizend jaar oude boom. Hij kan niet praten, maar dat maakt hij goed met zijn stevige uitstraling.



FOOD FIGHT (SKYLANDERS)
Een artisjok. Die tomaten kan schieten. Geef ons ook dat spul dat de makers van Skylanders roken.



PIKMIN (PIKMIN)
Die ogen. Die grappige bloemetjes op hun hoofden. De geluidjes die ze maken. De inzet die ze tonen om je te helpen. Het is moeilijk om niet verliefd te raken op deze wandelplantjes.



» worden planten in games gelukkig ook weleens wat respectvoller behandeld.
Denk bijvoorbeeld aan de eerbiedwaardige **Deku Tree** die als waker van het Kokiri woud in de Zelda serie al snel als een vriend gaat voelen. Zijn lot lijkt met dat van de wereld verbonden, een thema dat we sinds de oude Noordse mythen rondom de wereldboom Yggdrasil wel vaker tegenkomen, ook in videogames.
De Mana Tree uit Secret of Mana, de Lifa Tree uit Final Fantasy IX en de **Great Kharlan Tree uit Tales of Symphonia** zijn slechts enkele van de vele grote, goddelijke bomen die voeding geven aan al het leven op de wereld of werelden.
Dat de bomen als levensbrenger steeds weer in vele mythen, verhalen, religies, films en series opduiken, geeft wel aan dat mensen stiekem toch wel een beetje onder de indruk zijn van bomen. Ze zijn dan ook groter dan mensen, leven langer en lijken met hun wortels in de grond en takken in de hemel daadwerkelijk twee werelden met elkaar te verbinden.
Misschien dat je de volgende keer dat je een boom tegenkomt er ook eens meer in kunt zien dan een stapel brandhout. Misschien kun je 'm zelfs wel even knuffelen...

PERSONAGES

Een andere manier waarop planten en bomen nog wat respect af kunnen afdwingen in games, is door zich als personages te gedragen. Denk aan **Cactuar** uit Final Fantasy, Petey Piranha uit diverse Mario avonturen en de Pokémon genaamd **Sudowoodo**. Maar eigenlijk spelen die planten een beetje vals omdat ze van hun menselijke makers pootjes hebben gekregen waarmee ze kunnen wandelen, en dus eigenlijk meer 'als planten aangeklede menselijke figuren' zijn.



Final Fantasy VIII

Kennelijk vinden wij het moeilijk om gewoon van bomen en planten te houden om wat ze zijn, en moet er wat anders van gemaakt worden om hen te kunnen waarderen. Zoals klompen.
Eén troost voor de planten, met name de schimmels: jullie waren er al miljoenen jaren voordat wij mensen er waren en zullen de aarde nog heel lang bewonen, tot miljoenen jaren nadat de laatste mens is gestorven. Zie mensen en dieren dus maar als onkruid, van voorbijgaande aard. Knuffel? ✖



Mortal Kombat: Shaolin Monks (2005)
Sinds het Living Forest verscheen in Mortal Kombat II gingen er geruchten dat het mogelijk was je tegenstander in een van de macabere bomen in de achtergrond te gooien. In Shaolin Monks werd dit eindelijk mogelijk. Een kleine actie voor de speler, maar een grote overwinning voor het plantenrijk.



Okami (2006)
Dit relatief onbekende meesterwerk liet je de tijd stilzetten om met een goddelijk penseel in de omgeving te schilderen. Een cirkel rond een tuintje liet bloemen uit de grond schieten, een cirkel om een boom zette hem in bloei, bijvoorbeeld. De plantenwereld niet uitbuiten maar tot leven wekken: het is weer eens iets anders.



Flower (2009)
Een zeldzaam fraaie game die je niet in de natuur laat hakken maar je er teder mee laat dansen. Je bestuurt de wind om bloemblaadjes over fraaie, grazige velden en rollende heuvels te laten waaien. Klinkt misschien saai, maar is echt een geweldige, verstillende ervaring. Ga maar eens een filmpje kijken.



Plants VS Zombies (2009)
Go planten! Het is weer eens wat anders, een game met planten die stoer en cool genoeg zijn om samenwerkend zelfs een zombieleger de baas te kunnen. Eindelijk eens een game die het plantenrijk eer betoont in plaats van misbruikt. Flower power for the win!



Minecraft (2011)
Bomen, paddenstoelen, bosjes, gras, riet, pompoenen, lianen, vruchten, bladeren, bloemen, wortels, knollen, cactussen... je kunt het in Minecraft allemaal zoeken, oogsten en gebruiken om eten of handige spulletjes mee te craften.

De favo planten van de redacteuren



Duh... wietplanten natuurlijk! Toegegeven, het zijn niet de mooiste planten die er zijn, maar ze geven wel een leuk effect als je ze in de fik zet.



De eikenboom is veruit mijn favoriete plant. Vooral omdat ik wel wat eigenschappen met die boom deel. Want ook ik ben sterk, stevig, stabiel en indrukwekkend. Dat de meeste mensen mij eerder een eikel vinden, is hun probleem.



Natuurlijk hou ik 't meest van de Sequoiadendron Giganteum. De grootste bomen ter wereld met de vetste naam ter wereld. Als Michael Bay een boom had moeten ontwerpen, dan was dit 'm geweest. Giganteum. Lekker man.



De bamboe. Niet zozeer omdat het een mooie plant of boom is (wat is het eigenlijk?), maar omdat bamboe het lievelingshapje is van panda's. En als je nu je computer aanslingert en je de zoekwoorden 'baby panda' intypt, dan zit je voor de rest van de dag aan je scherm vastgeplakt.



Donkerrode rozen. Omdat ik een groot liefhebber ben van zowel sensualiteit als kitscherige clichés. Plus, ze doen 't goed bij de dames. Japanse kersenbomen, als symbolen van de vergankelijkheid van schoonheid, vind ik uiteraard ook prachtig.



Ik kan natuurlijk alleen maar gaan voor de meest badass boom op het westelijk halfrond; beresterk, sierlijk en groot, produceert zuurstof als een baas... Dat kan er maar over één gaan: de Lindeboom. En nee, dat zeg ik niet omdat dat toevallig mijn achternaam is.



Qua naam ga ik voor de fucksia, de meeste verwantschap voel ik met vleesetende planten en thuis staat de vensterbank natuurlijk vol met begonia's waar oude mensen zoals ik graag achter zitten.



Mijn huis staat vol planten, ik hou van groen maar namen weet ik niet. Ik wijs ze in de winkel gewoon aan: 'ik wil die plant'. Dus mijn favo plant is 'die plant'.



Mijn favoriete plant is dat kleefkruid dat ik vroeger altijd in de 'stiekelbosjes' vond. Dat plakte op lui hun jassen als je het erop gooide, en als je écht wilde lachen, smeet je het in 't haar van een meisje. Dat trokken ze slécht!'


Pokémon

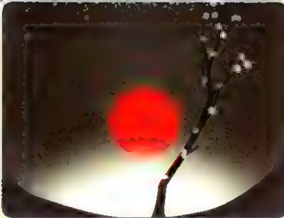

Secret of Mana



Proteus (2013)
In deze geweldloze wandelsimulator draait alles eigenlijk om het zwerven door de willekeurig aangemaakte natuur. Niet vechten maar verkennen. Genieten van de graslanden, bomen, planten en bloemen die met de seizoenen mee van kleur veranderen. Zo kan het ook, mannen.



The Last of Us (2013)
Zoals wel vaker in games over post-apocalyptische werelden, zijn de trotse gebouwen der mensheid ingestort en door planten overwoekert. Zo zal het inderdaad zijn als mensen en dieren zijn uitgestorven: een wereld waar slechts plantaardig leven heerst. Jammer dat we er dan niet meer zijn, want het levert mooie plaatjes op.



Prune (2015)
Een boom groeit uit de grond. Om hem te helpen tot volle wasdom te komen, moet je zorgvuldig zijn takken snoeien. Als een tak zonlicht raakt, groeit er een bloem. En als je genoeg bloemen hebt laten groeien, mag je verder naar het volgende level, in deze zenachtige boomgroeisimulator voor mobieltjes.



The Witcher 3: Wild Hunt (2015)
Natuurlijke omgevingen in games worden mooier en gevarieerder naarmate de technologie vordert, zoals te zien in de nieuwste Zelda, Horizon Zero Dawn en de derde Witcher. Die heeft meer dan tweehonderd soorten planten, waaronder twintig soorten bomen, veertig soorten gras en vijftig verzamelbare kruiden.



Lily (2017)
In Lily moet je via het touchscreen de bladeren en andere delen van een plant bewegen om insecten te vinden. Deze insecten symboliseren ziektes die getraumatiseerde kinderen later in hun leven kunnen krijgen. Een bijzondere game van een bijzondere Nederlandse spelontwikkelaar: Charlotte Madelon.

PR-KOSTEN OVERTREFFEN PRODUCTIEBUDGET

GAMES NAUWELIJKS DUURDER, MAAR KOSTEN WEL STEEDS MEER





Games zijn niet goedkoop, dat is een feit. Maar ze kosten ook een bak met geld om ze te maken. Hoeveel? En waar gaat dat geld precies heen? JJ probeerde het uit te zoeken, maar dat bleek nog niet zo eenvoudig...



'Bijna 60 euro voor een game! Zijn ze helemaal gestoord geworden?' Dit soort kreten hoor je regelmatig van gamers. Terwijl games door de jaren heen feitelijk niet zo veel duurder zijn geworden. Voor de meeste games betaalde je in het gulden-tijdperk zo'n 130 gulden; wat min of meer gelijk staat aan dik 50 euro. Desondanks leeft bij veel gamers het idee dat de prijzen de laatste jaren flink zijn opgeschroefd. Mogelijk omdat andere digitale content (zoals muziek, films, mobile games en TV-diensten) steeds goedkoper wordt. En uit deze perceptie komt vervolgens het idee dat gamepublishers gillend binnenlopen.

MOORDENDE CONCURRENTIE

Nou, dat beeld mag je snel vergeten. Ja, er zijn partijen die veel geld aan een game verdienen. Net zoals sommige muzikanten en filmstudio's binnenlopen. Gelukkig maar, want anders werd er niks meer gemaakt.
Maar de kaskrakers zijn dik in de minderheid. Helemaal als je naar de wat kleinere games kijkt. De industrie is hard, de consument beter geïnformeerd dan ooit en de concurrentie dus moordend. Met een halfbakken game kom je in de huidige wereld met zijn meedogenloze social media niet meer weg. Gevolg: publishers jutten elkaar op en leggen de productiewaarden

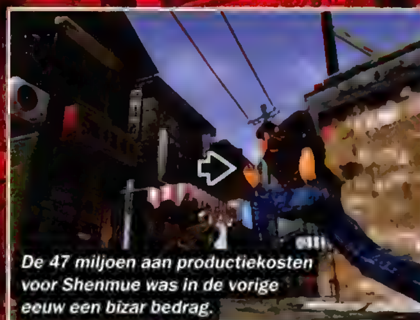
PRODUCTIEKOSTEN

1983 **Dragon's Lair**: 4.3 miljoen
1992 **Ultima VII: The Black Gate**: 1 miljoen
1994 **Wing Commander III**: 5 miljoen
1996 **Crash Bandicoot**: 1.7 miljoen
1996 **Wing Commander IV**: 10 miljoen
1997 **Riven**: 10 miljoen
1998 **Thief: The Dark Project**: 3 miljoen
1999 **Resident Evil 2**: 1 miljoen
1999 **Shenmue**: 47 miljoen
2001 **Jack & Daxter**: 14 miljoen
2002 **Lord of the Rings: The Two Towers**: 20 miljoen
2003 **Enter The Matrix**: 67 miljoen
2004 **Driver 3**: 34 miljoen
2004 **Half-Life 2**: 40 miljoen
2004 **World of Warcraft**: 200 miljoen
2006 **Gears of War**: 10 miljoen
2006 **Lost Planet**: 20 miljoen
2007 **BioShock**: 15 miljoen
2007 **Crackdown**: 20 miljoen
2009 **Call of Duty Modern Warfare 2**: 50 miljoen
2010 **God of War III**: 44 miljoen
2010 **Gran Turismo 5**: 60 miljoen
2011 **Homefront**: 50 miljoen
2011 **Star Wars: The Old Republic**: 200 miljoen
2012 **Ghost Recon Future Soldier**: 50 miljoen
2014 **Destiny**: 140 miljoen
2014 **Watch Dogs**: 68 miljoen



Van de 67 miljoen die Enter The Matrix kostte, ging 47 miljoen naar licentiekosten!


Tachtig procent van het totale productiebudget van Wing Commander IV ging op aan de cutscenes.


De 47 miljoen aan productiekosten voor Shenmue was in de vorige eeuw een bizar bedrag.


De 200 miljoen van World of Warcraft is inclusief serveronderhoud en extra content in de jaren daarna.





Star Wars: The Old Republic is met z'n 200 miljoen nog steeds de duurste game aller tijden.



Achter de Halo MMO van 80 miljoen staat geen jaartal, want de game is nooit uitgekomen. Bééétje zonde van 't geld dus.

DE DUURSTE GAMES OOIT

Deze tien games hebben naar alle waarschijnlijkheid de meeste kluiten gekost als het puur om development gaat (dus zonder marketingkosten). Honderd procent zekerheid is er niet, want publishers geven geen cijfers vrij, maar na raadplegen van meerdere bronnen kom ik op deze aantallen uit.

Star Wars: The Old Republic (2011) 200.000.000
Destiny (2014) 140.000.000
GTA V (2013) 134.000.000
Star Citizen (2016) 110.000.000 (en counting)
Max Payne 3 (2012) 105.000.000
GTA IV (2008) 100.000.000
Too Human (2008) 100.000.000
Halo MMO 80.000.000
Red Dead Redemption (2010) 80.000.000
Metal Gear Solid V: The Phantom Pain (2015) 80.000.000

steeds hoger. Waardoor de kans dat je het geld niet terugverdient ook weer groter wordt. Een vicieuze cirkel die menig publisher in de toekomst de kop kan gaan kosten.

SCHRIKKEN

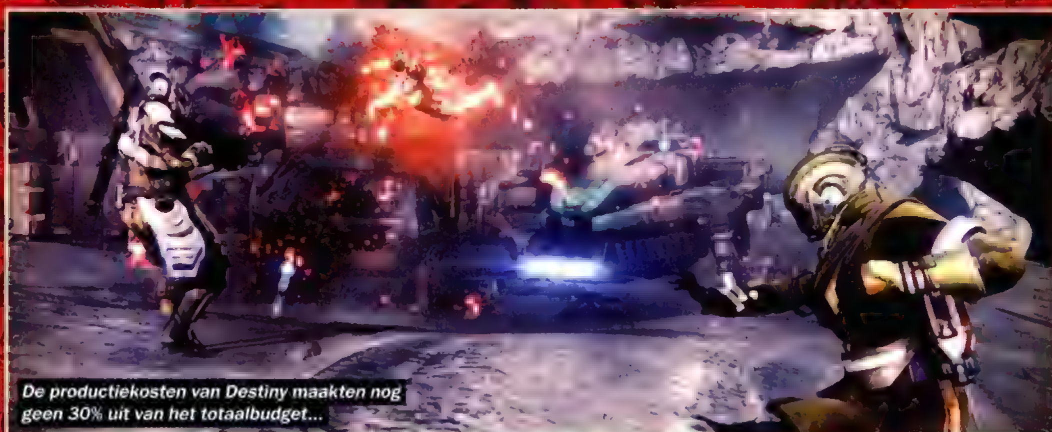
Maar hoe duur ís het dan om een game te maken? En waar wordt dat geld allemaal aan uitgegeven?
Om dit enigszins te kunnen duiden, moest ik echt op onderzoek uit. Een rondje bellen had geen zin. Developers en publishers geven hun cijfers niet graag vrij, en als ze het doen, dan flikkeren ze alle kosten op een hoop, waardoor je dus nog niks weet.
Maar ik wil in dit artikel toch een poging wagen. Okay, het is een beetje gissen en speculeren, maar door de bedragen uit allerlei verschillende publicaties te analyseren en een beetje logisch na te denken, hoop ik toch een redelijk betrouwbaar beeld te schetsen.
Een beeld waar ik van schrok. Kijk maar eens naar de productiekosten van de games door de jaren heen. Waarbij productiekosten dus niet alleen het salaris van het personeel betreffen, maar ook licentiekosten (sport, film, muziek), voice actors, de huur van het kantoor, het maken van de schijfjes en doosjes van het spel, de productie van merchandise zoals shirts en posters, het vervoer van de games naar de winkels, enzovoort.

GROTERE PR-BUDGETTEN

Als je *het kader over de productiekosten* bekijkt, zie je dat de budgetten na 2000, vooral door de 3D-graphics en de schaal van de game, snel zijn gaan stijgen. Developers hadden veel meer mensen nodig om de grotere en grafisch complexere werelden te maken én er moest ook een hele dikke multiplayer bij.
In 2014 meldde Yves Guillemot van Ubisoft dat een gemiddelde Triple A-titel op dat moment een budget van 60 miljoen euro nodig had om succesvol te zijn, waarbij je er anno nu rustig nog wat miljoenen bovenop kan gooien.
En dan zijn we er nog niet. Nog lang niet. De eerdergenoemde bedragen zijn alleen voor de productie van de game, en dan heb je als publisher nog helemaal niks. Een game kan immers nog zo goed zijn, als niemand hem kent, verkoop je niks.
Waar het overgrote deel van het geld in de jaren '90 nog naar de productie ging (pr-budgetten bedroegen hoogstens een paar miljoen), is de verdeling nu compleet anders. EA meldde in 2009 dat ze bij sommige games twee á drie keer zoveel geld aan promotie kwijt waren dan aan de productie, en de productiekosten bedroegen toen al tientallen miljoenen.
Deze situatie is onveranderd. Bekend is het verhaal van Destiny met een totaalbudget van 500 miljoen, waarvan 'slechts' 140 miljoen naar de productie ging.
En zo kun je dus concluderen dat Triple A-games vandaag de dag budgetten van meer dan honderd miljoen nodig hebben om ze te maken en te promoten. En dat bedrag moet terugverdiend worden. En besef bij de rekensom die je nu in je hoofd gaat maken dat de publishers van die 60 euro die een game jou kost, slechts een deel in de eigen broekzak kunnen steken. Hoezo een hoge druk... ✖

INDIE BUDGET IS ALLESBEHALVE INDIE

Triple A-games kosten vandaag de dag vele tientallen miljoenen om te maken en te promoten. Ik ben bang dat dit te veel geld is voor jou om zelf een studiootje te beginnen. Maar de indie-wereld dan? Daar kan je toch nog wel voor een habbekrats een spel maken? Nou nee. Navraag in de Nederlandse development scene leerde dat een indiegame om kans te maken op internationaal succes, al gauw over een budget van een kleine miljoen euro moet beschikken. Slik.



De productiekosten van Destiny maakten nog geen 30% uit van het totaalbudget...

DIGITALISERING IS DE ENIGE REDDING

HELP, MIJN CONSOLES ZIJN AAN 'T STERVEN!



Ooit was ik een fanatieke gameverzamelaar, met als resultaat dat een groot deel van mijn studentenkamer in beslag werd genomen door dozen vol games en consoles. Tegenwoordig bewaar ik alleen nog maar games die een speciaal plekje in m'n hart hebben, en die omschakeling heeft niet alleen te maken met ruimtegebrek.

Een van de redenen dat ik besloot te stoppen met het 'hoarden' van games, was de wetenschap dat het overgrote deel van mijn verzameling waarschijnlijk veel eerder dan ikzelf de pijp uit zou gaan. Het is nou eenmaal een feit dat apparaten slijten, metalen roesten en bewegende deeltjes kapotgaan. Retrogamer zijn is leuk, hoor, maar besef wel dat je een hobby gekozen hebt die langzaam maar zeker uit zal sterven!

DE BLOEDZIEKTE VAN DE GAME BOY

De Game Boy is dé handheld die portable gaming wist te populariseren, en is daarom nog altijd zeer geliefd - niet alleen bij verzamelaars en retrogamers! Helaas heeft dit revolutionaire apparaat één giga zwakke plek: het scherm. Ik zal je het technische jargon besparen, maar laten we het erop houden dat het groene, primitieve lcd-schermpje een vloeistof bevat die, net als inkt, vervaagt wanneer de zon er te vaak op schijnt. Als je je ooit hebt afgevraagd waarom je om de zoveel tijd het contrast van het schermpje omhoog moest krikken om nog te kunnen zien wat je aan het doen was, dan is dit je antwoord.

Nog erger dan deze 'screen fading' is het feit dat de schermen van oude Game Boy's uiteindelijk volledig naar de Filistijnen gaan. Na verloop van tijd zal de lijm die de lagen van het lcd-scherm bij elkaar houdt namelijk loslaten, waardoor de vloeibare kristalletjes in het scherm zullen gaan lekken. Dit zorgt voor blinde blekken, dode pixels, soms zelfs schimmelvorming, en, uiteindelijk, een overleden scherm.

Als je zo lang mogelijk van je geliefde Game Boy wil genieten, moet je 'm dus goed uit de zon houden en op kamertemperatuur bewaren, op een droge plek.





DE LOSZITTENDE HUID VAN DE GIZMONDO

Van deze handheld hebben de meesten van jullie waarschijnlijk nog nooit gehoord. De Gizmondo verscheen in 2005, maar alleen in het Verenigd Koninkrijk, Zweden en de VS. De console deed het zo slecht (25.000 verkochte exemplaren) dat een wereldwijde release er niet inzat. Toch zat ik er destijds aan te denken om er eentje uit Engeland te importeren, want voor slechts 129 pond haalde je toen een krachtige handheld in huis waarmee je niet alleen games kon spelen die visueel van PlayStation kwaliteit waren, maar waarmee je ook foto's kon maken, sms'jes kon versturen én gebruik kon maken van een sterk navigatiesysteem.

Ik zal je ooit nog eens uitgebreid uitleggen waarom deze handheld geflopt is (een bizar verhaal met zelfs een rol voor de Zweedse mafia) maar, hoe dan ook, technisch was de handheld erg indrukwekkend en mede daarom tegenwoordig een waar collectors item.

De ingewanden van de Gizmondo vormen dan ook niet de reden dat ie tegenwoordig steeds minder speelbaar aan het worden is; het is de behuizing. De Gizmondo is gemaakt van een rubberachtig plastic, zodat ie wat luxer aanvoelt, maar dat materiaal wordt na verloop van tijd steeds soepeler en, eh, kneedbaarder. Ja, je leest het goed: Gizmondo's zijn langzaam aan het smelten. Leuk man, een handheld die als kak door je vingers glijdt!



PHILIPS CD-I: VOLLEDIG DEMENT

Een bekende flop is de CD-i van Phillips; o.a. berucht vanwege een paar verschrikkelijke games die gebruikt mochten maken van bekende Nintendo licenties. Het was een erbarmelijke 'console' die veel liever een multimedia-apparaat wilde zijn, maar door z'n unieke features en eerdergenoemde link met Nintendo toch een raar soort cultstatus heeft opgebouwd, vooral bij verzamelaars. Veel succes als je daar tegenwoordig nog op wil 'gamen', want een van de destijds indrukwekkende features van dat onding is vandaag de dag z'n grootste vloek: z'n interne batterij.

De batterij van de CD-i voedt een heleboel dingen, waaronder alle savegames die erop staan en z'n interne klok, maar ook de software die nodig is om het apparaat op te starten. Deze batterij gaat dik twintig jaar mee... maar de CD-i kwam 26 jaar geleden uit. Inderdaad: steeds meer bezitters ervaren dat hun apparaat het niet meer doet.

Als je tegenwoordig een CD-i met een lege batterij probeert aan te zetten, dan blijft ie meldingen geven dat er items uit het geheugen verwijderd moeten worden voordat er een schijf ingeladen kan worden. Het probleem is echter dat de benodigde software voor die handeling dus niet opgestart kan worden omdat de batterij dood is. Het resultaat is een constant herhalende lus waarin de CD-i zonder resultaat het geheugen probeert aan te spreken, wat uiteindelijk tot een meltdown van het systeem leidt. Kapoetski. Maar zie het als een zegening, want gamen op de CD-i is je reinste tijdsverspilling.





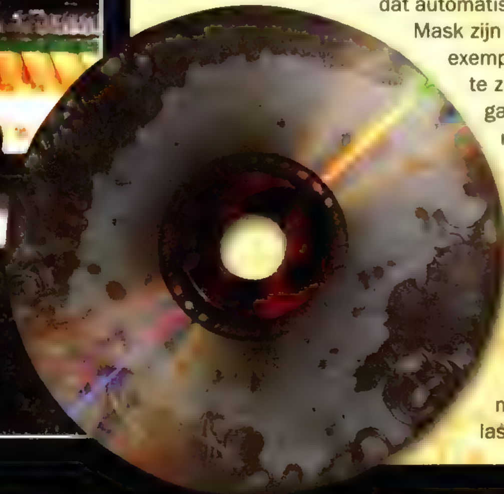
JE CARTRIDGES EN SCHIJVEN KRIJGEN ALLEMAAL REUMA

Van Nintendo consoles wordt vaak gezegd dat ze onverwoestbaar zijn, maar dat geldt niet bepaald voor de games zelf. Cartridges doorstaan de tand des tijds niet bepaald op sierlijke wijze, voornamelijk vanwege hun metalen (meestal koperen) connectoren, die uiteindelijk, en onvermijdelijk, gaan roesten.

Dat blazen wat je in je NES-cartridges deed omdat de game het anders niet wilde doen? Gefeliciteerd, daarmee heb je het sterfproces van je game alleen maar versneld; speeksel vreet die connectoren zowat op.

Veel andere cartridges, zoals die van de meeste N64-games, zijn gemaakt van een metaal-ogend plastic dat automatisch na verloop van tijd steeds brozer wordt. De cartridges van Majora's Mask zijn hier een bekend voorbeeld van, waarbij de afgelopen jaren sommige exemplaren opeens openbreken als een ei dat op de vloer valt. Om nog maar te zwijgen over de vele cartridges die een batterijtje gebruiken om voortgang mee op te slaan; een functie die tegenwoordig volledig afwezig is nu de batterijtjes leeg zijn.

Maar reken je als PlayStation fan niet rijk, want schijven (lees: cd's en dvd's) hebben wellicht een nog kortere houdbaarheidsdatum. In de industrie wordt dit 'disc rot' genoemd: bijna alles kan de reflecterende laag van een schijf laten oxideren, van zuurstof tot stralen van ultraviolet licht. Dit is waarom je, bij de aanschaf van bijvoorbeeld oude PlayStation games, altijd effe de schijf uit de doos moet halen en tegen het licht moet houden. Als je minuscule gaatjes in de schijf ziet, dan is het sterfproces al begonnen. Ook Blu-Ray's hebben hier last van, maar gelukkig een heel stuk minder; Blu-Raytjes kunnen gemiddeld zo'n vijftig jaar probleemloos data vasthouden. 'Cause nothing lasts forever, even cold november rain!'



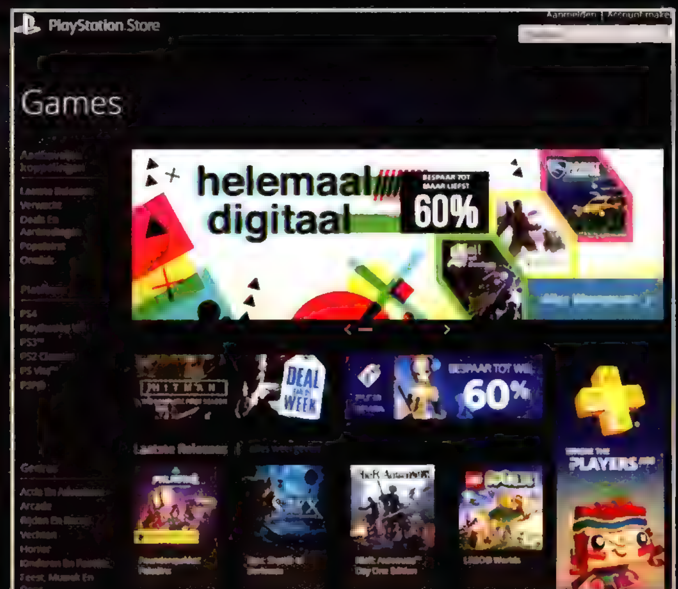
WAT NU!?

Helaas kan ik nog pagina's lang doorgaan; zo staat de Atari Jaguar CD er bijvoorbeeld om bekend dat ie zelfs in nieuwstaat kapot kan gaan. Maar nog veel deprimerender is het feit dat élke console met een optische drive (lees: elke console die schijven leest) er uiteindelijk mee zal kappen, want alle lasers verslijten nou eenmaal. Het is een kwestie van tijd.

Ik heb zelf thuis een Dreamcast en een PS2 liggen met optische drives die kaduuk zijn, en de hoeveelheid werkende Sega Saturns op deze planeet is waarschijnlijk lager dan de keren dat we Florian zonder pet hebben gezien.

Okay, vaak zijn kapotte consoles te repareren met vervangende onderdelen, maar niet iedereen is zo handig en onderdelen worden steeds schaarser. Consoles en handhelds voor eeuwig proberen te laten leven door ze á la het monster van Frankenstein vol te stoppen met de organen van anderen, is simpelweg niet langdurig voort te zetten.

De oplossing? Backwards compatibiliteit helpt, maar belangrijker is de digitalisatie van games: platforms als Steam, GOG, Nintendo eShop, PlayStation Network, Xbox Live Marketplace, en ja, zelfs het moreel grijze gebied dat emulatie heet. Het is fijn om een game fysiek te kunnen aanraken, zeker weten, maar belangrijker is dat een game überhaupt voor eeuwig behouden (en dus gespeeld) kan blijven. Dat games kunst zijn, is immers allang geen discussie meer. Laten we ze daarom ook als zodanig behandelen. ✖



OP NAAR
SEPTEMBER 2005

SAMUEL REVANCHEERT ZICH MET...

FAHRENHEIT

Klassiekers zijn games die iedereen gespeeld moet hebben. Zo niet, dan is dat - zeker in het geval van een PU-redacteur - onacceptabel! In de rubriek Revanche krijgt een van onze redacteuren de kans om zo'n smetje weg te poetsen; ditmaal is het de beurt aan Samuel... met Fahrenheit!

Toen ik in 2010 Heavy Rain speelde om erover te kunnen meelullen bij een podcast, wist ik niet dat het de tweede game was van David Cage waarmee hij een Hollywood-achtige filmervaring probeerde na te bootsen in de vorm van een videogame. Ik heb Heavy Rain destijds weten uit te spelen, maar vooral vanwege mijn morbide nieuwsgierigheid naar wat de clou was van die interactieve whodunit (ik zal niks spoilen, maar het sloeg helemaal nergens op).

Enfin, de daadwerkelijke spelervaring vond ik hels. Het moment waarop ik doorhad dat ik een diepgewortelde haat koesterde jegens die game, was toen ik me door middel van allerlei geforceerde knoppencombinaties in de meest onmogelijke bochten moest wringen om in een auto te gaan zitten (deur openmaken, in de stoel zitten, gordel omdoen, auto starten, etc.) maar het daadwerkelijke rijgedeelte een filmpje bleek te zijn. Een filmpje waar ik alleen aan mocht meedoen via ongeïnspireerde quicktime events. Dus ik mocht volledige controle hebben over de saaie, alledaagse dingen, zoals rondlopen en plaatsnemen in een auto, maar niet over de daadwerkelijke leuke dingen, zoals verkeer ontwijken tijdens een spookrit op de snelweg!? Heavy Rain mocht een héél eind van me oprotten.

BIZAR

Heavy Rain was voor mij de belichaming van alles wat ik aan moderne games haat. Het was een game die dusdanig veel moeite stak in de camerahoeken van hun wannabe Hollywood scènes, het fotorealistisch weergeven van de gezichten van z'n personages, en het vertellen van een 'filmisch verhaal', dat de interactiviteit (gameplay, het fundament van gaming) zowat vergeten werd, laat staan dat het diepgang bood. Heavy Rain was als thriller ontzettend teleurstellend en als videogame ronduit verschrikkelijk; vlees noch vis, dus. Cage z'n derde filmgame, Beyond: Two Souls, heb ik daarom niet eens geprobeerd.

'Probeer Fahrenheit nou maar, Sam', werd me echter verteld. 'Is een stuk simpeler qua opzet en daarom lang niet zo'n rotzooitje als Heavy Rain. Het verhaal is daarnaast ook veel leuker en meer bizar. En jij houdt van bizar, toch?" Ja, ik hou van bizar, maar persoonlijk moest ik er niet aan denken om mijn ervaringen met Heavy Rain te herbeleven in de vorm van de 'prequel'. Ik veranderde van mening door twee dingen: de game kreeg vorig jaar een HD-remaster in de vorm van Fahrenheit: Indigo Prophecy Remastered (wat het spelen van zo'n oudere game toch een stuk makkelijker maakt) en er werd mij verzekerd dat het plot allerlei elementen zou bevatten die doen denken aan het oeuvre van H.P. Lovecraft, een schrijver waar ik een zwak voor heb.

SPANNEND

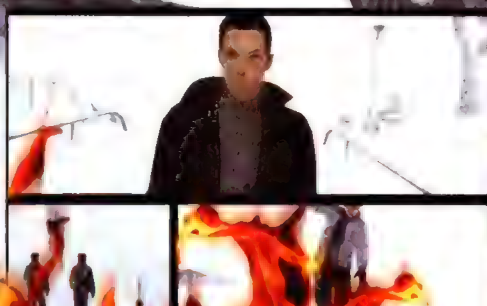
Het beginmenu stelde me niet bepaald gerust; in plaats van 'New Game' pronkten bovenaan de woorden 'New Movie', waarna David Cage zelf in beeld verscheen om uit te leggen hoe deze game 'gespeeld' moest worden. Ugh.

Maar, toegegeven, verder wist het begin van Fahrenheit me wel te bekoren. Van de film noir-achtige sfeer, tot het vrij geniale concept dat jouw personage iemand vermoord heeft en direct moet dealen met de nasleep ervan; het greep me allemaal meteen.

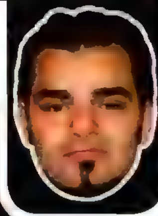
Toen het beeld in tweeën werd gesplitst en ik in het ene schermpje zag hoe een politieagent richting plaats delict liep, terwijl ik in het andere schermpje daar nog probeerde het moordwapen te verdoezelen, was ik zelfs daadwerkelijk onder de indruk! Ik kon me namelijk niet veel games voor de geest halen die gebruik maken van zo'n verteltechniek, laat staan op een manier die ook daadwerkelijk bijdraagt aan de gameplay.

Toen ik effe later een ander personage bestuurde - een rechercheur - en ik op diezelfde plek de moord moest proberen op te lossen die ikzelf dus al eerder gepleegd had, was ik er zelfs heilig van overtuigd dat













Heavy Rain gewoon een ongelukje was en dat David Cage wél een daadwerkelijke visionair was.

Oeh, zou ik, als de rechercheur, gaan kijken op de plek waar ik eerder als moordenaar het wapen verstopt had? Of juist niet? Wat voor impact zouden deze keuzes hebben op het verhaal? Et cetera. Deze ogenschijnlijk synergetische vrijheid voelde spannend, zelfs anno 2017.

QUICKTIME EVENTS

Helaas waren deze openingshoofdstukken kwalitatief gezien géén voorproefje op de rest van de game. Het gros van de overige splitscreen momenten creëerden niet dezelfde spanning als die van de openingsscène, en de verhaallijnen van de in totaal vier speelbare personages raakten nauwelijks met elkaar verstrengeld zoals dat bij dat moordonderzoek wel gebeurde.

De game bevat daarnaast een metertje die de mentale gezondheid van de hoofdpersoon bijhoudt, maar daar werd niets interessants mee gedaan; het is uiteindelijk niets meer dan een veredelde health-meter. Eeuwig zonde, vooral gezien de geniale wijze waarop Eternal Darkness: Sanity's Requiem in 2002 wél met een soortgelijk concept wist te spelen.

Hoe langer ik doorspeelde, hoe meer Fahrenheit als Heavy Rain begon te voelen, en dat gevoel kon ik niet meer van me afschudden naarmate de game steeds vaker filmische setpieces naar me begon te smijten. Setpieces die ik, uiteraard, alleen kon spelen door middel van quicktime events. Mijn volledige loskoppeling met de wereld van Fahrenheit werd verergerd door de lengte van deze QTE's; sommige duurden meerdere minuten. Terwijl er dus op de achtergrond een episch gevecht gaande was, zat ik een beetje met glazige ogen naar het scherm te kijken om als een robot op tijd op het juiste knopje te drukken. In heel gaming is er maar één langdurige set-piece met quicktime events die wél werkt (het messengevecht in Resident Evil 4, ook uit 2005) maar Fahrenheit is daar heel erg ver van verwijderd.

ELLENDE

Toen ik ben gaan letten op wat er zich achter de QTE's afspeelde, werd het voor mij duidelijk wat Fahrenheit precies is: een pretentieus rotzooitje van een omhooggevallen spelletjesmaker die eigenlijk heel graag films zou willen maken maar daar niet getalenteerd genoeg voor is.

De vechtscènes zijn overduidelijk ongeïnspireerde aftreksels van The Matrix (die in 2005 nog vers in iedereens gedachtegoed lag) en ook het moment waarop de hoofdpersoon op kantoor moet vluchten voor gigantische kakkerlakken leek zo uit die scifi-klassieker te zijn overgeheveld. De vermeende Lovecraft-invloeden bleken uiteindelijk niets meer dan een lachwekkende en onnodig verwarrende combinatie van wat occulte thema's en sciencefiction clichés.

Fahrenheit begon als intrigerende misdaadthriller, maar eindigde met een Maya sekte, zelfbewuste kunstmatige intelligentie, een messiaans kind, en lachwekkende bullet-time. Fahrenheit is een toondove verzameling van Cage z'n favoriete Hollywood films, die hij op groteske wijze aan elkaar genaaid heeft en tot 'innovatieve videogame' heeft bestempeld. Ugh, nu ik deze Revanche schrijf, besef ik dat ik Fahrenheit misschien nog wel meer haat dan Heavy Rain. Alle ellende begon immers hier. ✖

Game: Fahrenheit
Release: 16 september 2005
Reden van niet spelen: Fahrenheit vloog volledig langs me heen toen de game in 2005 uitkwam. Pas toen ik vijf jaar later Heavy Rain uitgespeeld had, kwam ik erachter dat dat de geestelijke opvolger was van Fahrenheit.
Verouderd? Ontzettend. Verhaaltechnisch is het medium er 't afgelopen decennium enorm op vooruitgegaan, waardoor het plot van Fahrenheit niet meer kan verbloemen dat het een zootje is. Wat overblijft zijn pijnlijk verouderde graphics (die door de extra visuele scherpte van de remaster nog lelijker overkomen) en quicktime events die net zo leuk zijn als zwemmen in kokend water.
Aanrader? Nee. Wie games per se wil spelen voor 'het verhaal' of 'de cinematografische ervaring' kan alternatieven vinden die beter geschreven en technisch aanlokkelijker zijn.

2005
SCORE 90

Met Fahrenheit herrijst het edele genre der adventures als een feniks uit z'n as. Dit is absoluut een van mijn favoriete games van 2005!

2010: RELEASE HEAVY RAIN

2013: RELEASE BEYOND: TWO SOULS

2016: RELEASE FAHRENHEIT: INDIGO PROPHECY REMASTERED

2017
SCORE 47

Fahrenheit opent sterk, maar wordt vervolgens alleen maar flauwer, onlogischer, saaier en irritanter, zowel gameplay-technisch als qua verhaal. Het is een experiment waarvan ik snap dat het in 2005 hoge ogen gooide met z'n originaliteit en nieuwigheid, maar in 2017 wil je hier je tijd niet meer aan verspillen.

MICROSOFT TOONT SPIERBALLEN AAN SONY EN NINTENDO

DE GESCHIEDENIS VAN DE XBOX

Na de teloorgang van Atari was de consolemarkt gewoon weer een Japanse business. Totdat het rijkste bedrijf ter wereld, het Amerikaanse Microsoft, besloot een plek in die markt te veroveren. Maar dat zou nog niet zo makkelijk blijken, zoals Jurjen schetst in de geschiedenis van de Xbox.

"We hebben het hier over een apparaat zonder opstarttijd. Zonder software-installatie. We hebben het hier over een echte console!" Bill Gates sprak deze woorden tijdens de Game Developer Conference van maart 2000 in San Francisco. Tot dan toe waren er wat vage geruchten over 'dat Microsoft wat in de consolehandel ging doen', maar nog niemand - behalve enkele ingewijden - had ooit van de Xbox gehoord.
Er verscheen een powerpoint-dia met de tekst 'X-Box, The Future of Console Gaming'. Het publiek, voornamelijk Amerikaanse game-ontwikkelaars, reageerde uitzinnig.

GEEN PROEFBALLONNETJE

Het grootste en rijkste bedrijf ter wereld, vooral bekend van Windows en spreadsheets, ging zich op de consolemarkt wagen. Na de teloorgang van Atari zou eindelijk weer eens een Amerikaanse grootmacht een vuist maken tegen de heerschappij van het Japanse Sony en Nintendo. *Dat niemand minder dan Bill Gates, de wereldberoemde medeoprichter en directeur van het bedrijf, naar de GDC was gekomen om deze console aan te kondigen,* maakte wel duidelijk dat het hier geen proefballonnetje betrof. En ook geen slinkse manier om een nieuw type Windows-PC aan de man te brengen.
"Het is een apparaat voor in de woonkamer", verhelderde Gates, "en verschijnt najaar 2001. We zijn hier vandaag met een duidelijke reden. Wij hebben jullie hulp nodig om er geweldige games voor te maken."



Kort na een ongemakkelijk moment waarop Bill Gates een zwart leren jasje aantrok met op de achterkant een grote groene X, werd het prototype van de Xbox onthuld: een enorme zwarte X-vorm met daarin een kleine groene X. Een krankzinnige vorm die bij vrijwel niemand in een kastje onder de tv zou passen. Maar hij verduidelijkte wél de boodschap: dit wordt geen PC; dit wordt de krachtigste console ooit.
"Wij hebben het superieure platform, met uitstekende marketing. Daar hebben we een behoorlijk budget achter gezet," aldus Bill Gates, de rijkste man ter wereld. Dezelfde man die een jaar eerder nog schreeuwend tegen de bedenkers van de Xbox op het punt stond het hele project te annuleren.

BEDREIGING

Ruim twintig jaar geleden werkte Microsoft aan Windows 95, een besturingssysteem dat ook bij gamers moest aanslaan. Om het ontwikkelen van games voor Windows gemakkelijker te maken, kwam Microsoft met het programma DirectX.
In 1998 gebruikten vier technici van Microsofts DirectX-team onderdelen van Dell-laptops om een prototype te maken van een op Windows gebaseerde videogame console. Het apparaat werd door hen de DirectX Box genoemd.









Het team had gezien hoe de mensen van Sony met hun eerste PlayStation 'uit het niets' waren gekomen om games populair te maken bij een volwassen publiek. Steeds meer zogenaamde hardcore gamers maakten de overstap van PC naar PlayStation.
Ze zagen de aangekondigde PS2 als een verdere bedreiging van de door Windows en DirectX gedomineerde PC-markt. Zou het niet geweldig zijn als Microsoft ook een console uitbracht? Eentje waarop je Windows games gewoon op de tv in je huiskamer kon spelen?
Kevin Bachus en de drie andere leden van het DirectX-team presenteerden hun plan aan Bill Gates en enkele andere hoge piefen bij Microsoft. Het werd met gelach ontvangen, herinnert Bachus zich. "Ze zeiden, dit is niet waar we het vandaag over willen hebben. Maar het is een interessant idee. Misschien kunnen we er later nog eens op terugkomen."
Ook al had Microsoft sinds begin jaren tachtig een game-afdeling, het bedrijf nam games toen nog niet echt serieus. Bachus: "Ondanks het feit dat gamen voor veel mensen het belangrijkste was wat ze met hun PC deden. De functionele toepassingen en programma's voor bedrijven werden als veel belangrijker beschouwd."
Om zijn plan voor de DirectX Box er tóch door te krijgen, begon Bachus te lobbyen. Hij moest belangrijke figuren binnen Microsoft aan zijn kant zien te krijgen. Te beginnen met *Ed Fries*.

STRIJD

Ed Fries groeide op met arcadetitels als Space Invaders, Frogger en Centipede. Hij probeerde de games zelf thuis na te maken voor de Atari 800. Deze klonen van arcadegames werden tijdens zijn middelbareschooltijd ook daadwerkelijk uitgegeven en verkocht.
Na zijn studie belandde Fries in 1985 bij Microsoft, waar hij aanvankelijk jarenlang werkte aan het verbeteren van programma's als Word en Excel.
Een droom werd werkelijkheid toen Fries in 1995 de leiding kreeg over de games-afdeling van Microsoft. Onder zijn leiding zagen games als Age of Empires, Mech Warrior en *Crimson Skies* het licht, en groeide het gamesteam van Microsoft van tien naar vierhonderd mensen.
En toen klopte het DirectX-team op de deur. Ze hadden games nodig voor hun DirectX Box. Kon Fries daarbij helpen? Fries zag meteen de potentie van het apparaat en stemde in. Maar er zou nog een jarenlange strijd volgen voordat de Xbox daadwerkelijk groen licht kreeg.
Om te beginnen was er ook een tweede team binnen Microsoft dat aan een console werkte. Een aantal mensen dat eerder aan de geflopte 3DO-console van Panasonic had gewerkt, en door de aankoop van Hotmail bij Microsoft was beland. Dit concurrerende team was ook al betrokken geweest bij het ontwikkelen van Windows CE voor de Dreamcast van Sega. Hun ideeën kwamen eigenlijk neer op een snellere, verbeterde versie van die Dreamcast. Beide ideeën werden voorgelegd aan Bill Gates. Hij koos voor de DirectX Box waar Fries zich aan had verbonden. De belangrijkste reden was dat het geen traditionele console met een daarop toegespitst, eigen besturingssysteem zou worden, zoals het project van het andere team, maar eigenlijk een PC in een box.
Fries: "Ons idee op dat moment had een Intel-chip. Hij draaide Windows. Hij had een hard-drive."

SCHREEUWEN

14 februari 2000, Valentijnsdag. Het DirectX-team is uitgenodigd voor een meeting met de hoogste heren van Microsoft, waaronder Bill Gates en Steve Ballmer. Het was de laatste horde die ze moesten nemen om definitief groen licht voor de Xbox te krijgen.
Helaas begon de meeting met slecht nieuws. Om de gebruikerservaring te verbeteren, had het team Windows vervangen door een ander, meer op de console toegespitst besturingssysteem. Dat nieuws viel niet lekker bij *Gates en Ballmer*, weet Fries nog.
"Bill Gates begon tegen ons te schreeuwen en Ballmer begon tegen ons te schreeuwen, over hoeveel geld we zouden verliezen. Ze bleven maar schreeuwen, uren achter elkaar. Van 's middags tot 's avonds laat. Terwijl onze vrouwen en vriendinnen thuis zaten te wachten met het Valentijnsdiner."
Fries is de wanhoop nabij, tot iemand in de ruimte het woord Sony laat vallen. "Hij wees Gates en Ballmer erop dat Sony de huiskamers infiltreerde met hun processors en software. Dat Sony een bedreiging voor Microsoft kon worden. Daardoor veranderde de sfeer terstond. Gates en Ballmer keken elkaar aan. Bill draaide zich om en zei: "ik ga jullie alles geven wat jullie nodig hebben." Ballmer herhaalde de zin nog eens.
Dat waren de laatste vijf minuten van de meeting. Ik keek Robbie Bach aan en zei: "Dit was de raarste meeting die ik ooit heb bijgewoond."



HALO

De Xbox wordt op 15 november 2001 gelanceerd in de VS. Het is de krachtigste console van het moment, de eerste met een harddisk en de eerste console met een ethernetpoort voor breedbandinternet. Maar het belangrijkste is dat tegelijk met de Xbox de game *Halo* wordt gelanceerd.
Fries: "Eigenlijk heeft die game de Xbox in z'n eentje populair gemaakt. Zonder Halo was het een heel ander verhaal geworden."
Fries was de man die het voor elkaar had gekregen dat Halo van ontwikkelaar Bungie niet op de Mac verscheen, zoals oorspronkelijk bedoeld, maar op de Xbox.









"Ik kende de jongens van Bungie wel een beetje en was een fan van hun werk. Op een dag werd ik gebeld door Bungie's directeur Peter Tampte. Hij zei dat zijn bedrijf in financieel noodweer verkeerde, en dat ie het wilde verkopen."
Fries was meteen geïnteresseerd. En uiteraard was het voor het rijkste bedrijf ter wereld geen punt om de dertig miljoen op te hoesten die nodig was om tweederde van Bungie te kopen. Fries: "Achteraf gezien een koopje, natuurlijk."
Jaren later speelde Fries nog een sleutelrol bij de aankoop van ontwikkelaar Rare. Ook daar had hij al wat bekenden zitten voordat het bedrijf in de verkoop ging.

"Nintendo bezat de helft van Rare en had een optie om de andere helft te kopen. Op het moment dat wij interesse kregen in het bedrijf, was de deadline van de optie van Nintendo al een paar keer verlopen."
Microsoft en Activision streden om Rare, een strijd die uiteindelijk door Microsoft werd gewonnen. Al kun je in retrospectief stellen dat die aankoop Microsoft minder heeft gebracht dan gehoopt.

JAPAN

In de VS was de Xbox meteen een succes. In de drie maanden na de lancering werden daar anderhalf miljoen consoles verkocht. Launchgames als Oddworld: Munch's Oddysey, Project Gotham Racing, *Dead or Alive 3*, Madden en andere sportgames van EA en uiteraard Halo deden het goed op de Amerikaanse markt.
Maar daarbuiten had Microsoft het moeilijker. Analisten hadden het al voorspeld: de Xbox zou niet aanslaan in Japan, van oudsher het land van Sony en Nintendo. Daarvoor waren zowel het apparaat zelf als de controller te groot en te lomp. Er waren te weinig RPG's en andere door het Japanse publiek geliefde genres voor de Xbox beschikbaar.
Uiteraard spaarde Microsoft kosten nog moeite om met de Xbox Japans grondgebied te veroveren op Sony's dominante positie met de PlayStation 2. Op 22-02-2002 *verscheen de Xbox in Japan*, ondersteund door enorme marketingbudgetten en vergezeld door een speciaal voor Japanse handen gemaakte controller: de kleinere controller S. Het mocht allemaal niet baten: tegen het eind van het jaar waren er nog geen 300.000 Xboxen in Japan verkocht. Het beste wat de Japanse lancering had voortgebracht was *die elegantere controller S*, die al snel ook in het Westen dé controller voor de Xbox werd.
De Europese lancering verliep minder desastreus dan in Japan, mede door de populariteit van Halo, maar ook bij ons was de Xbox zeker geen instant succes.
Microsoft had nog een lange weg te gaan om op gelijke hoogte te komen met rivaal Sony. Maar daarvoor hadden ze nog wel wat troeven in handen...

EXCLUSIEVE DEALS

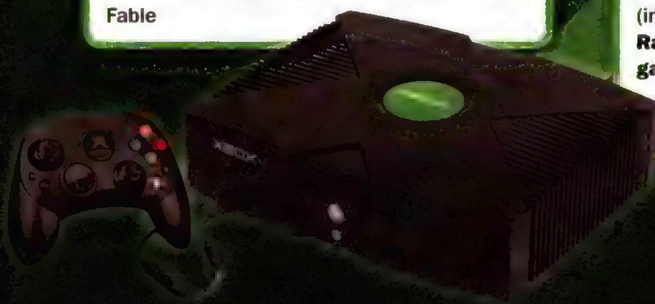
Dat de Xbox krachtiger was dan de PS2 en GameCube werd in de jaren die volgden steeds duidelijker. Games die op verschillende platformen verschenen, zoals Tom Clancy's Splinter Cell, oogden en presteerden vaak het best op de Xbox. En Microsoft had het geld om studio's als Rare te kopen of exclusieve deals te maken met ontwikkelaars. Zo



XBOXEN OP EEN RIJTJE

Microsoft geeft zijn verkoopcijfers al enkele jaren niet meer vrij. De recente cijfers zijn gebaseerd op de bevindingen van onderzoeksinstanties als SuperData.

Xbox
Levensduur: 2002 - 2009
Verkocht: ±24 miljoen (aldus Microsoft in 2006)
Random goeie games: Halo, Ninja Gaiden, Fable



Xbox 360
Levensduur: 2005 - 2016
Verkocht: ±84 miljoen (in 2014)
Random goeie games: Skyrim, Gears of War, Portal 2



Xbox One
Levensduur: 2013 - heden
Verkocht: ±26 miljoen
Random goeie games: Forza Horizon 3, Titanfall, Fallout 4









werd tijdens de Tokyo Game Show van 2001 aangekondigd dat Sega elf titels exclusief naar de Xbox zou brengen, waaronder ***Jet Set Radio Future***, Sega GT en Panzer Dragoon. In 2004 verschenen de Xbox exclusives Fable, ***Ninja Gaiden*** en Halo 2, waarmee de Xbox voor veel Westerse gamers een must-have console was geworden.
Minder zichtbaar maar minstens zo belangrijk was de lancering van Xbox Live in 2002. Unieke aspecten van de Xbox, zoals de standaard aanwezige harde schijf en ethernetpoort, lieten spelers probleemloos tegen elkaar gamen en games downloaden. Dit alles maakte de Xbox méér dan een kloon van de concurrerende PS2.
Uiteindelijk werden wereldwijd zo'n 24 miljoen Xbox consoles verkocht. Dat kwam niet in de buurt van de verkopen van de PS2 (153 miljoen), maar Microsoft was daarmee wel de oude Japanse spellenreus Nintendo gepasseerd: de Nintendo GameCube verkocht namelijk 21 miljoen keer.
Een mooi resultaat voor een nieuwkomer op de markt zou je zeggen, maar niet voor Bill Gates, die nooit genoegen neemt met een tweede plaats. Er zou een nieuwe, nog veel betere Xbox komen. En snel ook. Want door met de volgende Xbox eerder te zijn dan de volgende PlayStation, zou Microsoft de enige positie pakken waar Gates vrede mee kon hebben: die van marktleider.

RED RING OF DEATH

Op 22 november 2005 verscheen de Xbox 360 in de VS met achttien launchtitels, waaronder Call of Duty 2, Project Gotham Racing 3, ***Perfect Dark Zero*** en Need for Speed: Most Wanted. Een paar weken later gevolgd door releases in Europa en Japan. Het systeem raakte vrijwel overal direct uitverkocht, behalve, uiteraard, in Japan.
Eind 2005 waren anderhalf miljoen exemplaren van de Xbox 360 verkocht en leek het plan van Microsoft te slagen. Door een jaar eerder dan de aangekondigde PS3 en Wii te lanceren, had de Xbox 360 het rijk alleen om een flinke voorsprong op de concurrentie te nemen. Maar door de haast om als eerste te verschijnen, waren er ook serieuze problemen in de hardware over het hoofd gezien.
Zoals eigenlijk bij elke hardware-lancering, hadden de eerste exemplaren op de markt wat kinderziektes. Maar de 'Red Ring of Death' was meer dan dat. Het probleem zorgde er namelijk voor dat de Xbox 360 niets maar dan ook niets meer deed. ***Een ring van drie rode lampjes rondom de Power-knop*** was het enige dat de verbouwereerde gamer restte. En het probleem kwam zo vaak voor, in meer dan dertig procent van de gevallen, dat iedereen ervoor vreesde.
De van Sega afkomstige Peter Moore was in die tijd de baas van Microsofts Interactive Entertainment handel en moest zijn baas Steve Ballmer uitleggen hoe hij klanten met 'dode' Xbox 360's ging helpen. Moore: "Alleen aan verzendkosten waren we al 240 dollar kwijt om één kapotte Xbox 360 te vervangen. Het was misselijkmakend. Ballmer vroeg me, wat gaat het me in totaal kosten? Ik haalde even diep adem, keek naar Robbie Bach, en zei: 'we denken dat het 1,15 miljard dollar gaat kosten, Steve.' Hij zei: 'doe het.' Er was geen twijfel. Als we toen die beslissing niet genomen hadden, had de Xbox One vandaag niet bestaan."

HOGER NIVEAU

Na de heftige beginfase weet Microsoft de consoles steeds beter stabiel te krijgen en kan de succesvolste periode voor Xbox beginnen. Een periode waarin de Xbox 360 de innovaties van de eerste Xbox, met name het online multiplayeren en games downloaden via Xbox Live, naar een hoger niveau tilde.
Er ontstonden onder consolegamers sociale communities die voorheen alleen onder PC-gamers bestonden. Indies brachten hun pareltjes voor het eerst naar de console, terwijl de krachtige hardware achter het verwisselbare frontje garandeerde dat Xbox 360 spelers de beste versies kregen van de 'grote' third-party games, waaronder ***GTA IV***, Metal Gear Solid: Rising en Final Fantasy XIII. Tel daarbij ***de innovatieve Kinect***, de introductie van achievements en first-party software als Dead or Alive 4, Gears of War en Halo 3, en de opstartproblemen waren snel vergeten.
De Xbox 360 was niet opgewassen tegen de slimme, beetje valsspelende Wii van Nintendo, maar eindigde met 84 miljoen wel íets boven de PlayStation 3, waarbij de missie om Sony voorbij te streven dus was geslaagd.
Dat zo'n succes in de console wars geen enkele garantie bood voor succes in de volgende generatie, zou Microsoft snel ontdekken.

RESTRICTIES

In mei 2013 werd de opvolger van de Xbox 360 aangekondigd: de Xbox One.
Maar een maand later, vlak voor de E3, kwam Microsoft met nieuws dat het enthousiasme over deze komende console danig temperde. Er zouden restricties komen op het gebruik van tweedehands games én restricties op het spelen van games die je van vrienden leende. Dat laatste zou bijvoorbeeld alleen mogelijk zijn bij vrienden die minstens dertig dagen op je vriendenlijst stonden.
Daarnaast zou je niet op je Xbox One kunnen gamen als je niet minstens eens per 24 uur een verbinding met internet had gemaakt. Allemaal maatregelen waar uitgevers blij van werden (omdat die geld verliezen aan doorverkoop van tweedehands games en piraterij), maar het gamend publiek was een stuk minder enthousiast - om het mild uit te drukken. Een paar weken later draaide Microsoft alle maatregelen weer terug, maar de toon was al voor de komst van de Xbox One op 22 november 2013 gezet.
De Xbox One bleek een mooie, stille console, zonder de kinderziektes die de 360 kenmerkten, met een erg fijne controller. Maar qua kracht bleek Microsoft voor het eerst een toontje lager te zingen ten opzichte van de concurrerende PS4.
Maar niet alleen bleek de PS4 krachtiger, de console bood de gamers ook meer en betere exclusives. Deze en andere redenen maakten dat Sony met de vierde PlayStation weer de overduidelijke marktleider werd. ***Met inmiddels 53,4 miljoen verkochte PS4-consoles, tegen 26 miljoen Xbox One exemplaren.***
Maar daarmee was en is de rol van Microsoft in de consolemarkt allerminst uitgespeeld. Wie dat denkt, kent de geschiedenis van de Xbox niet. Die is er een van nooit opgeven, er desnoods nog wat extra geld tegenaan gooien, effe met de spierballen rollen en zorgen dat je hoe dan ook bovenop je tegenstander eindigt.
En dat is precies wat Microsoft met Project Scorpio voor ogen heeft; zoals je op de volgende pagina's in het artikel van Florian kunt lezen. ✖





"DE KRACHTIGSTE CONSOLE OOIT!"

XBOX SCORPIO

Op de E3 zal Microsoft alle details bekendmaken over Project Scorpio, de gloednieuwe Xbox die gepland staat voor eind dit jaar. Onze eigen hardware-nerd Florian is nu al erg enthousiast over Xbox Scorpio, de krachtigste console ooit gemaakt.

GEEN NIEUWE GENERATIE

Xbox Scorpio is niet de nieuwe generatie Xbox, maar een uitbreiding van de Xbox One familie; het broertje van de Xbox One en Xbox One S. Het is als het ware een tussentijdse upgrade van de Xbox One, net als Sony dat geintje flikt met de PS4 en PS4 Pro. Dit principe is nieuw voor console gamers, maar het lijkt erop dat het de nieuwe standaard gaat worden. In een tijd waarin de techniek als een malle vooruit gaat, is het namelijk een beetje old skool om een console-cyclus te hebben van meer dan zes of zeven jaar. De PS4 Pro en Xbox Scorpio geven console-gamers daarom de optie om tussentijds te upgraden. Ook ik moest hier even aan wennen, maar wil nu eigenlijk niet anders meer.

Bij een nieuwe generatie ben je namelijk verplicht om de nieuwe hardware aan te schaffen om de nieuwste games te kunnen spelen, maar bij een tussentijdse upgrade is dit niet het geval. Ook Microsoft heeft laten weten dat er geen exclusives uit zullen komen voor Xbox Scorpio en dat ook alle accessoires zoals controllers en headsets allemaal compatible zijn met de Xbox One en One S. Maar vergis je niet, Scorpio is een beest!

SPECS

Al op de E3 van vorig jaar liet Microsoft weten dat Xbox Scorpio de krachtigste console ooit moet worden, waarbij games in native 4K gespeeld kunnen worden. 4K bevat 4x zoveel pixels als Full HD en daar heb je vette hardware voor nodig. Als je games op de PC in 4K met 60 frames per seconde wil gaan spelen, heb je daar een (ontzettend dure) monsterbak voor nodig, maar Microsoft beweert dat het ook mogelijk wordt met Xbox Scorpio. Om te zeggen dat ik sceptisch was is een understatement, maar ik begin Microsoft zo langzamerhand te geloven. De officiële specs van Xbox Scorpio zijn intussen namelijk bekendgemaakt en ze zijn voor een console absoluut spectaculair. Even alle specs op een rij, inclusief de specs van de Xbox One, PS4 en zelfs de PS4 Pro, om alles in perspectief te zetten.

CPU

- **Xbox One:** 8-core Jaguar op 1.75GHz
- **PS4:** 8-core Jaguar op 1.6GHz
- **PS4 Pro:** 8-core Jaguar op 2.1GHz
- **Xbox Scorpio:** 8-core Jaguar op 2.3GHz

GPU

- **Xbox One:** 12 GCN compute units op 853MHz. 1.31 teraflops
- **PS4:** 18 Radeon GCN compute units op 800MHz. 1.84 teraflops
- **PS4 Pro:** 36 improved GCN compute units op 911MHz. 4.2 teraflops
- **Xbox Scorpio:** 40 customised compute units op 1172MHz. 6 teraflops

RAM en memory bandwith

- **Xbox One:** 8GB DDR3 68GB/s en 32MB ESRAM 218GB/s
- **PS4:** 8GB GDDR5 176GB/s
- **PS4 Pro:** 8GB GDDR5 218GB/s
- **Xbox Scorpio:** 12GB GDDR5 326GB/s



VIRTUAL REALITY

Xbox Scorpio krijgt ook ondersteuning voor high-end VR-ervaringen. Lees er meer over in Florians VR View van deze maand (p. 31).

Kort gezegd, Microsoft heeft een monster van een console gefabriceerd. Vooral met de videokaart en het geheugen maakt Xbox Scorpio grote stappen. Zelfs in vergelijking met de PS4 Pro, en dat zal ervoor zorgen dat games in een nog hogere resolutie afgespeeld kunnen worden, of hogere framerates behalen dan op Sony´s apparaat. Verder heeft Microsoft laten weten dat er een snellere harddisk van 1TB in de Xbox Scorpio zal zitten. Details over wat voor harddisk of op welke snelheid deze draait, zijn helaas nog niet bekend. Daarnaast komt er ook in de Xbox Scorpio een 4K Blu-ray speler, net als in de Xbox One S.

HDMI 2.1

Dan is er nog een belangrijk punt als het gaat om specs en features, namelijk ondersteuning voor HDMI 2.1, de nieuwe standaard voor HDMI vanaf eind 2017, begin 2018.
Dit is een mega ingewikkeld verhaal, maar het komt erop neer dat HDMI 2.1 met 48GB per seconde - ten opzichte van de 18GB per seconde van het huidige HDMI 2.0 - veel meer data kan doorvoeren van je console naar je TV. HDMI 2.1 is bijvoorbeeld geschikt voor 8K- en zelfs 10K-footage, en de techniek heeft ook ondersteuning voor Variable Refresh Rate (VRR) ingebouwd. Dat is heel interessant voor ons gamers.
In een perfecte wereld draaien games op een stabiele 60 frames per seconde, perfect gesynchroniseerd met de TV waar je de game op speelt. In de praktijk hebben een hoop games vaak moeite om die 60 frames aan te houden, wat zorgt voor framedrops en 'vertraging' in de besturing. Het kan ook zorgen voor screen tearing, waarbij de helft van je scherm wel refresht, maar de andere helft de vorige frame nog vasthoudt.
VRR zorgt ervoor dat de TV de frame pas ververst als de GPU de frame uitzendt, waardoor ze altijd gesynchroniseerd zijn met elkaar, ongeacht de hoeveelheid frames per seconde. Dit zorgt voor de meest vloeiende game-ervaring zonder vertraging. VRR werkt hetzelfde als Freesync en G-Sync van respectievelijk AMD en Nvidia, en wordt al jaren gebruikt door PC-gamers.

Zoals het er nu naar uitziet wordt Xbox Scorpio een van de eerste apparaten met ondersteuning voor HDMI 2.1 en daar mag je als gamer heel blij mee zijn. Waar je minder blij mee moet zijn? Er is nog geen TV op de markt met HDMI 2.1-ondersteuning, die komen begin 2018 en kosten uiteraard de hoofdprijs. Toch is het zo'n big deal dat ik als technerd door de komst van HDMI 2.1 heb besloten nog een klein jaartje door te sparen voor een TV met bijbehorende aansluiting.

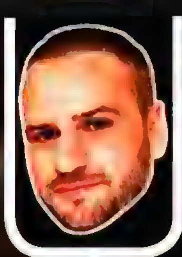
GAMES

Op de E3 zullen we de Xbox Scorpio in actie zien en dan zal duidelijk worden welke games er in ieder geval ondersteuning krijgen. Ontwikkelaar Turn 10 heeft al laten weten dat de Forza Motorsport-engine zonder problemen in 4K kan worden afgespeeld op Xbox Scorpio. Daarom kan je er in ieder geval wel vanuit gaan dat Forza Motorsport 7 eind dit jaar in de winkels ligt met ondersteuning voor Microsofts nieuwe console, maar de rest van het aanbod is onduidelijk. Ik zal een voorspelling doen.
Niet alleen Forza Motorsport 7, maar ALLE Xbox One games die uit gaan komen, zullen in 4K te spelen zijn op Xbox Scorpio. Sony krijgt het met de specs van de PS4 Pro voor elkaar om de meeste games in 1800P af te spelen en dan te upscalen naar 4K. Microsoft gaat het met de specs van Xbox Scorpio daadwerkelijk flikken om de games in native 2160P af te spelen, zónder upscaling. Vooral op een vette 4K-TV gaan games er dan zonder meer mooier uitzien op Xbox Scorpio dan op de PS4 Pro.

PRIJS EN RELEASE

De prijs van Xbox Scorpio is nog niet bekend, maar aan de specs te zien wordt het geen goedkope console. De hardware gaat dik over de PS4 Pro heen en die kost 400 euro, dus het zou me verbazen als Microsoft het voor elkaar krijgt om ook de Xbox Scorpio voor hetzelfde bedrag aan te bieden. Ik gok op 499 euro met een release ergens in november van dit jaar.
Microsoft heeft al wel laten weten te kijken of er mogelijkheden zijn om bij release je huidige Xbox One in te ruilen voor de Xbox Scorpio, maar ook daar zijn nog geen details over bekend. ✖





Eerste liefdes vergeet je nooit. Zeker niet als ze met getrokken pistolen door eeuwenoude ruïnes rennen, het opnemen tegen een T-Rex en de hele wereld je belooft dat je haar uit de kleren krijgt met een simpele cheatcode.

SIMON Z'N GAME-MONUMENT



TOMB RAIDER

Ergens in 1997 wordt er op een donderdagavond om 20:44 een Tomb Raider reclame uitgezonden. Ik zit op dat precieze moment op de armleuning van de bruine leren bank van mijn ouders. Ik ben 14 jaar oud en al maanden aan het sparen om Tomb Raider te kopen voor de PlayStation. Honderdvijfentwintig gulden moet ik bij elkaar zien te krijgen, maar deze reclame eindigt met de boodschap dat de game bij de Free Record Shop tijdelijk maar tachtig gulden kost.

Op de fiets

Mijn benen hebben het besluit al genomen voordat mijn hersenen de rekensom gemaakt hebben: het is koopavond dus de winkels zijn tot 21:00 open, in mijn spaarvarken zit net iets meer dan tachtig gulden en in theorie zou ik met héél snel fietsen binnen zestien minuten bij de Free Record Shop kunnen zijn.

> **"Eerst was er niks, plots was er Tomb Raider."**

Ik ren naar boven, grijp het geld, ren naar beneden en spring op de fiets. Als ik bij de Free Record Shop aankom, kruipt letterlijk net het rolluik dicht. Ik flikker m'n fiets neer en duik eronderdoor. De man in de winkel kijkt me verschrikt aan. "Ik kom Tomb Raider kopen", hijg ik buiten adem. Twee minuten later sta ik weer buiten terwijl het ijzeren luik achter me dichtvalt. In mijn hand? Game-Monument Tomb Raider.

Een vrouw?!

Terwijl ik dit opschrijf, sta ik zelf te kijken van hoe goed ik me de details van die avond nog voor de geest kan halen. Het zegt, denk ik, heel veel over de indruk die Tomb Raider op mij heeft achtergelaten. Op mij en de rest van de wereld, getuige de duizenden accolades, lovende artikelen en het feit dat Lara Croft twee decennia na dato nog altijd relevant is. De impact die Tomb Raider heeft gehad, is bijna niet onder woorden



te brengen voor wie het toen niet bewust heeft meegemaakt, en het is nog altijd gissen wat de precieze reden voor het succes is geweest - simpelweg omdat er te veel redenen te bedenken zijn.

Het zal niet in de laatste plaats aan Lara Croft zelf gelegen hebben. Er was tot aan 1996 simpelweg geen andere ontwikkelaar die bedacht had om een actiegame te maken met een heldin in de hoofdrol. Maar Lara Croft kwam niet alleen als eerste, ze kwam ook nog eens feilloos. Terwijl andere games vrouwen nog zonder nadenken als hulpeloze damsels in distress posteerden, bracht Tomb Raider uit het niks een extreem stoere, zelfredzame, badass schattenjager die voor niets of niemand bang was. En die twee overdreven piramides van Tietanchamon op haar borstkas dan, was dat niet too much? Nee hoor, vooral niet als je net 14 jaar oud bent.

Spijker op de kop

Toch is het te makkelijk om het succes van Tomb Raider enkel toe te dichten aan het geslacht van het hoofdpersonage. Die innovatie was absoluut spraakmakend, maar wat in die game was dat eigenlijk niet? Door de jaren heen heb ik er regelmatig over na zitten denken, maar ik kan nog altijd geen game bedenken die Tomb Raider heeft kunnen inspireren. Ten tijde van de release in 1996 was de PlayStation krap een jaar oud en het hele concept van 3D-games sowieso nog zo vers als de melk in de uier van een koe. Om het effe in

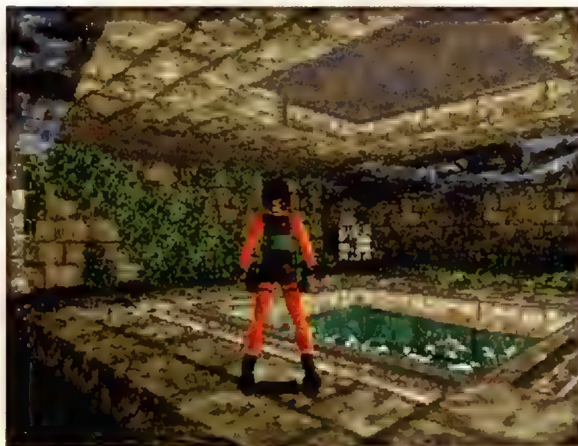
















perspectief te zetten: 1996 was ook het jaar waarin Donkey Kong Country 3 voor de Super Nintendo uitkwam en waarin Super Mario 64 bewees dat games in een 3D-wereld überhaupt werkten.

Voor die tijd was de derde dimensie voorzichtig voorbehouden aan first-person shooters, racegames en platformgames. Nu was daar ineens een actiegame met volwaardige bewegingsvrijheid en briljant leveldesign dat daar met klimmen, klauteren en unieke verticaliteit feilloos op in wist te spelen. De combinatie van puzzelen en schietactie, vanuit een derde persoonsperspectief, in een voor die tijd gigantisch grote wereld en óók nog eens met een volwassen vertelling... Hoe meer ik erover nadenk, hoe uitzonderlijker het is.

"En die twee overdreven piramides van Tietanchamon op haar borstkas dan?"

Normaliter zien we games en genres langzaam maar zeker stappen maken om te evolueren. Maar niet Tomb Raider. Die game sloeg gewoon even tien jaar evolutie over om bij poging één meteen de spijker op de kop te slaan. Eerst was er niks, plots was er Tomb Raider. Concurrenten hebben zich vervolgens jarenlang stuk mogen bijten op de lat die Lara Croft had neergelegd. Pas tien jaar later kwam iemand genaamd Nathan Drake eindelijk het stokje van Lara Croft overnemen.

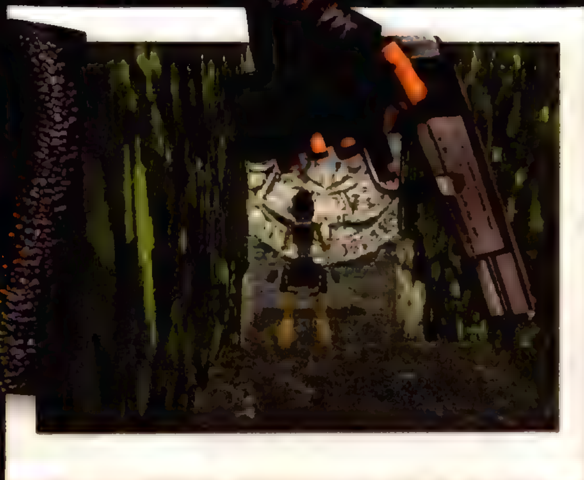
Pijnlijk vingerwerk

Hoe verliefd ik ook was op Tomb Raider en Lara, hoezeer deze titel mijn passie voor gaming ook gefundeerd heeft, ik heb Tomb Raider nooit uit kunnen spelen.

Het is nog steeds 1997, als ik op precies dezelfde armleuning van precies dezelfde bruine leren bank zit. Afwezig staar ik naar de tv, mijn moeder zit naast me op te bank, de disc van Tomb Raider heb ik (God mag weten waarom) in mijn hand. Zonder erbij na te denken steek ik mijn vinger door de opening van de cd, uit verveling draai ik een paar minuten lang de disc om mijn vinger heen. Als ik besef wat ik doe, probeer ik hem eraf te halen. Hij zit vast.

Mijn hart slaat een slag over en ik probeer uit alle macht om het ding er heel vanaf te krijgen. Het lukt niet. De paniek slaat toe. Mijn moeder, naast me op de bank, begint te lachen. Nadat ik alles geprobeerd heb, moet ik me overgeven aan de oplossing van mijn moeder. Ze stelt voor om de cd door te knippen. Want, 'er zit niets anders op'. Ik sta naast de armleuning van de bruine leren bank, huilend als mijn moeder de cd doorknipt.

Bizar hoe ik me de precieze details van die avond nog voor de geest kan halen. Het zegt, denk ik, heel veel over de indruk die Tomb Raider op mij heeft achtergelaten. Die kapotte cd heb ik nooit meer weggegooid. ✖







weetje • weetje

In het originele concept van Tomb Raider was het hoofdpersonage nog een avonturier met een hoed en een zweep. Geen enkel idee waarom dat nooit doorgezet is, was namelijk ook best uniek geweest...



VOOR FANS VAN FILMS EN SERIES

FILMISCH



TOP TIEN ZOMER-BLOCKBUSTERS VAN 2017

De meeste mensen vinden de zomer leuk vanwege 'biertjes op terrasjes' en 'korte rokjes'. Wouter daarentegen is meer van de summer blockbusters. De volgende films gaan juni, juli en augustus dragelijk voor 'm maken...

10 DUNKIRK (20 juli)

Films met meer fantasie dan een (WOII-)oorlogsfilm hebben eigenlijk meer m'n voorkeur, maar als Christopher Nolan iets doet, dan doet 'ie het meestal fucking goed. Dus beter let je dan op!

9 VALERIAN AND THE CITY OF A THOUSAND PLANETS (26 juli)

Veel hardere scifi dan dit wordt het niet snel en dat is in theorie iets waar ik blij van kan worden, hoewel het ook goed mis kan gaan. Regisseur Luc Besson zou er namelijk zomaar een Jupiter Ascending of John Carter van kunnen maken...



8 ATOMIC BLONDE (31 augustus)

Complete eindbazin Charlize Theron pullt een John Wickje met een actiefilm die zo stoer en slick lijkt te worden, dat je beter een zwarte wapperjas aandoet in de bios zodat je extra awesome je exit kunt maken.

7 WONDER WOMAN (1 juni)

De kans dat ook deze film in het DC Extended Universe kut wordt is best groot, want ze lijken daar bij DC een goed script niet heel belangrijk te vinden. Maar Wonder Woman moét gewoon een topper worden, for the sake of womanhood, want dit wordt de eerste big budget superheldfilm met een vrouw in de hoofdrol. Sinds ooit! Hiermee moet de vieze smaak van Elektra en Catwoman weggespoeld worden, twee films die Hollywood nog steeds gebruikt als reden waarom superheldenfilms met vrouwen in de hoofdrol niet werken.

6 ALL EYEZ ON ME (16 juni)

Shiiiiiiit. Een film over het leven van de grootste badass uit de 90's, meneer Tupac Shakur himself! Zijn verhaal over de harde wereld van de gangs in LA en de big munniez van de rapwereld die uiteindelijk zijn dood betekenden, heeft me al jaren mateloos geboeid. En binnenkort is het tijd voor de waarheid op het witte doek...

5 THE DARK TOWER (27 juli)

Een van de beste fantasy-epossen ooit, geschreven door de meester der horror, krijgt een film. Het is een dappere opgave om Stephen King z'n ultieme serie, die zo'n beetje al z'n werk omspant, te verfilmen, maar ik ben zwaar benieuwd naar het resultaat.



4 WAR FOR THE PLANET OF THE APES (13 juli)

Om een of andere reden is het makkelijk te vergeten hoe sterk deze serie is, misschien omdat het woord 'Apes' in de titel zit. Maar het vervolg op het fantastische Dawn of the Planet of the Apes wordt ook weer geregisseerd door Matt Reeves en er is geen reden om te denken dat 'ie minder vet wordt dan zijn voorganger.

3 THE MUMMY (8 juni)

Wat is het toch fijn om Tom Cruise niet te haten! Want de enige reden om niet onder de indruk te zijn van de trailers van The Mummy, de film die de Universal Monsters-franchise opnieuw gaat lanceren, is dat je Tom niet trekt.

2 BABY DRIVER (24 augustus)

De coolste regisseur op deze planeet, Edgar Wright van Scott Pilgrim vs The World [vergeet de Three Flavours Cornetto Trilogy niet! – Marvin], wil ons een verhaal vertellen over een fucking goede vluchtautochauffeur met een babyface, en ik zeg: BRENG HET!



1 SPIDER-MAN: HOMECOMING (6 juli)

Ja, dit is alweer de derde filmversie van Spider-Man in de twintigste eeuw. Maar dit keer wordt de nieuwe muurkruiper gespeeld door Tom Holland, een jong kereltje met zóveel charisma en frisse energie dat Spider-Man: Homecoming niet alleen Spidey, maar het hele Marvel Cinematic Universe nieuw leven in gaat blazen!



DIDN'T MAKE THE CUT:

Pirates of the Caribbean: Dead Men Tell No Tales (24 mei)
Zo, dit vind ik echt een kut-franchise, zeg!

Transformers: The Last Knight (22 juni)
De eerste was best leuk, maar de meest recente wilde ik niet eens meer zien!

It (7 september)
Lijkt me heel vet, maar in september is het niet meer zomer, hè?

King Arthur: Legend of the Sword (11 mei)
Laten we zeggen dat deze op 11 staat.

Alien Covenant (18 mei)
En deze op 12 omdat ik Prometheus zo vreselijk vind.

Baywatch (1 juni)
Zou nog een heeeeeeele grote guilty pleasure kunnen worden.

MARIO VS LINK
MARIO KAR



RT 8 DELUXE

Na de nieuwe Zelda is er nu eindelijk een tweede must-have game voor de Switch verschenen. Omdat hij in z'n preview eigenlijk alle nieuwtjes van Mario Kart 8 Deluxe wel had besproken, wil Jurjen in de review even twee van zijn helden aan het woord laten.




Hey Link! Potje racen?!


Racen? Je bedoelt met mijn paard? Bij de Highland Stables? Dat zadel heb ik al lang gewonnen hoor! Of bedoel je dat we met stasis en mijnkarretjes gaan racen?


Haha, zit je nou nog steeds met je gladde neusje in Breath of the Wild? Nee man, racen met échte karts natuurlijk! Lekker snel en dikke fun! Niet dat domme gedoe met die onwillige paarden. Of dat onhandige gefrutsel met die mijnkarretjes. Dom gedoe.


Eh, pardon? Je hebt het wel even over de game die de meeste perfecte scores OOIT haalde hè? Zelfs Power Unlimited gaf de game een perfecte score, dus dan ís mijn game ook perfect. Of ben je jaloers of zo, dat jij al zo lang niet meer in een echte topper hebt gespeeld? De laatste was... Galaxy toch? Goh, dat moet alweer tien jaar geleden zijn.


Haha, laat me niet lachen. Ik speel alleen maar in toppers. En die dragen ook nog eens mijn eigen naam, niet die van een wijf. Grappig trouwens, toen ik de eerste beelden van Breath of the Wild zag, dacht ik werkelijk dat je nu met Zelda kon spelen, zo verwijfd loop je erbij tegenwoordig. Waarom laat je eigenlijk geen snor staan?


Ik heb geen pornosnor nodig om mijn mannelijkheid te bewijzen. Daar heb ik mijn zwaard, schild en boog voor. Da's toch wel wat mannelijker dan balletjes schieten met... wat gebruik je daar ook alweer voor? Een bloem, hè? En hoezo speel jij alleen maar in toppers? Je laatste game, die sportspellenverzameling op de 3DS, scoorde slechts een 65 in de PU. En dan is die Tiersma nog mild geweest. Eigenlijk haal je met dat soort broddelwerkjes de reputatie van Nintendo wel een beetje omlaag, vind je niet?


Ach, zelfs een vedette speelt wel eens een mindere wedstrijd. En dat maak ik helemaal goed met Mario Kart 8 Deluxe!
Mario Kart 8 was natuurlijk al een topper, maar deze is gewoon nóg beter! 1080p op TV, 720p op dat fijne handheldscherm van de Switch. Inclusief de twee eerder verschenen DLC-pakketten, en alles meteen al vrijgespeeld. Dus je kunt meteen al aan de slag op 48 racebanen, en met maar liefst 42 personages. Er zitten zelfs nieuwe poppetjes bij! Van die Inklings enzo.


Oké. Dus het is eigenlijk dezelfde game als op de Wii U, maar dan met een paar nieuwe poppetjes erbij? Hoe lang heeft Nintendo gewerkt aan deze 'topper'? Een maandje? Waar is de tijd gebleven dat jij op consoles debuteerde met baanbrekende meesterwerken als Super Mario World en Super Mario 64? Sinds wanneer moet ik de Nintendo-kar zo'n beetje in mijn eentje trekken? Weet je dat Nintendo aan Breath of the Wild ruim vier jaar heeft gewerkt? En dat mijn game vrijwel zelf- »



standig van de Switch de succesvolste Nintendo-console ooit heeft gemaakt?

Heb je weleens goed naar de Switch gekeken? Er zitten twee van die gekleurde controllerhelften aan dat scherm hè? Die kun je eraf halen om multiplayer te spelen. Dus niet in je eentje, maar met vrienden. Ik weet niet of je het als einzelgänger een beetje begrijpt, maar die Switch is dus gemáákt voor multiplayer-fun. Kids kunnen dat systeem waar dan ook op tafel zetten en die Joy-Con-controller gebruiken voor een potje Mario Kart. Of met maximaal acht handheldspelers via draadloos contact. Of ouderwets gezellig met vier spelers op TV. Of met twee spelers op TV, en dan online in races met 12 spelers. Je kunt zelfs via LAN met 12 spelers spelen!

Juist, een LAN. Even 12 TV's en systemen bij elkaar regelen, gaan vast veel mensen doen. Ennuh, ik een einzelgänger? Pfff, ik heb heus wel vrienden hoor. Zoals, eh, bijvoorbeeld mijn oom. En Epona... en, eeeeeeh... Tingle. Anyway, natuurlijk snap ik dat het leuk is om met andere spelers op de Switch te gamen. Het valt mij alleen wat tegen dat Nintendo daar niet gewoon een heel nieuw spel voor gemaakt heeft. Een nieuwe Four Swords, bijvoorbeeld. Of desnoods Super Link Kart. En dan spelend in die geweldige wereld van Breath of the Wild. Lekker crossend van zo'n sneeuwberg af, of door kerkers met geheime gangetjes, of met walruswagentjes door de woestijn, mmm...

Ja, droom lekker verder. De Kart-serie is van mij, en blijft dat ook. Op internet wordt deze luxe versie van Mario Kart 8 nu al de beste Mario Kart ooit genoemd. En ook voor mijn game regent het perfecte scores. Misschien moeten we elkaar het succes ook niet zo misgunnen en erkennen dat ik voorlopig de beste multiplayer op de Switch heb, en jij de beste singleplayer. Althans, tot mijn Odyssey later dit jaar verschijnt. Dus kom op, kies jezelf even, dan gaan we even die nieuwe gevechtsstand spelen.

weetje • weetje

Zoals Mario al zei, alle circuits en coureurs zijn meteen beschikbaar. Maar je moet de extra onderdelen voor je wagentjes nog wel vrijspelen.

Nieuwe gevechtsstand? O ja, daar ontbrak het een beetje aan in Mario Kart 8, hè? Er zaten helemaal geen arena's in!



Ja, maar die zijn er nu dus wel. Kijk eens even, Luigi's Mansion en Wuhu Town zijn terug. En wat dacht je hiervan, een level op de maan met lekker veel springheuveltjes. Een heuse Splatoon-arena!

Geen Hyrule-arena? Grmbl, laten we dat maanlevel maar eens proberen dan. Bereid je voor op een vernedering.

Wat wil je spelen? Mijn game heeft veel nieuwtjes hoor! Shine Thief? Renegade Roundup? Bob-omb Blast? Coin Runners?

Nah, doe maar gewoon dat je elkaar ballonnetjes van de kart moet knallen. Komt toch allemaal op hetzelfde neer. Zijn er nog nieuwe voorwerpen om rekening mee te houden?

Jazeker, een veertje om mee te springen en een Boo om voorwerpen mee te roven. En je kunt nu ook twee voorwerpen tegelijk vasthouden.

Eh, dat noem je nieuw? Komt me allemaal akelig bekend voor. Maar hé, het racet wel weer lekker weg. Wow, zie me ook hoog springen joh. En, pak aan, eerste ballon van je kart geknald, haha.

Wacht, ik krijg je... oh, shit. Heb je stiekem geoefend of zo?

Joh, ik ben gewoon de meester van de boemerang. En met die schilden weet ik ook wel raad. En, hop, alweer een ballon van je kart. Gaat lekker zo.

Zoals ik al zei, ook een vedette speelt wel eens een mindere... oh, shit. Dat was 'm alweer.

HAHAHA, verslagen in je eigen 'nieuwe' game. En zag je Peach naar me kijken? Hoe zit dat nu eigenlijk met jou en haar? Die Pimp Bowser wil met haar trouwen ofzo? Misschien moet ík haar eens redden. Maar dan goed.

Je blijft uit de buurt van Peach, wipneus. Heb je aan Zelda niet genoeg?

Mwoah, sinds die heeft leren praten knap ik daar eigenlijk een beetje op af. Beetje jankerig stemmetje, altijd klagen enzo. Die Peach... ze heeft iets fruitigs vind ik. Lekker fris snoepje, met haar roze jurkje. Hoe is ze verder, eigenlijk?

Je waaaaaagt het niet, wijf! ✪



Zijwaarts op een motor, zwaaiend met zijn zwaard en dat terwijl de bananen en groene schilden hem om de puntoren vliegen. Niets is hem te Link...

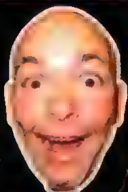




SCORE 85

Mario Kart 8 was al de beste Mario Kart-game, en daar doet deze luxe versie nog een schepje bovenop. Vooral de Battle-arena's zijn een verrijking, net als die fijne Switch-mogelijkheid om overal te kunnen multiplayeren.

JURJEN



Zowel het racen als het battlen tegen andere spelers blijft eindeloos lang leuk.

100 UREN

3

BASICS
RACING
NINTENDO
1 - 12 SPELERS
OUT NOW
CHECK OOK PU.NL/GAMES/MARIO-KART-8-DELUXE

OUTLAST 2

TRIAL & TERROR

Aangezien Simon altijd opschept dat geen horrorgame 'm te gek is, mocht hij een donkere kamer in met de deur op slot, een koptelefoon op en Outlast 2 in de PC. We hebben zelfs Tjeerd nog nooit zo lijkbleek van een game zien terugkomen...



Typisch een bandenlichter.

Omdat het een van mijn favoriete genres is, heb ik in mijn leven nogal wat horrorgames verslonden. Outlast 2 heeft iets voor elkaar gekregen wat geen andere horrorgame ooit gedaan heeft. Ik wilde alles wat op het pad kwam van hoofdpersonage Blake Langermann overleven, maar alleen omdat ik oprecht hoopte dat hij zichzelf op het einde van de game van kant zou mogen maken.
Wat hij (en door zijn ogen de speler) meemaakt is serieus zo gruwelijk, weerzinwekkend ziek en zo fucked up beyond alles wat ik ooit eerder zag, dat een uiteindelijke dood oprecht het beste is dat ik hem kon toewensen.

Gore horrorbeerput

De game is met afstand het meest gruwelijke dat ik ooit gespeeld heb. Het fantastische geluid, de unieke setting en de vaak waanzinnige graphics helpen mee. Net als het feit dat je het gros van de game door de nachtkijker van je camera zult bekijken. De hoofdrol in deze gore horrorbeerput is weggelegd voor verschillende briljante setpieces, een hoofdverhaal dat religie van zijn meest duistere kant laat zien en een subplot dat onwaarschijnlijk ver durft te gaan. Missie geslaagd voor een ontwikkelaar die tussen alle jumpscares door ook heeft willen choqueren.

> **"Wat jammer dat er tussen alle genialiteit door een hoop domme shit zit"**

Maar voor elk moment dat Outlast 2 zichzelf op de kaart zet als meest verregaande horrorgame, is er een stuk aan te wijzen dat hopeloos faalt. Had ik deze game niet moeten recenseren, dan was ik ergens halverwege de 12 uur durende (en slopende) tocht afgehaakt uit pure frustratie.
Om dat uit te leggen moeten we eerst even terug naar de basis. Naar het verhaal van Lynn en Blake Langermann die neerstorten met hun helikopter en in het diepe zuiden van de Verenigde Staten terechtkomen in een afgelegen dorp waar een gestoorde sekteleider de dienst uitmaakt.

Running man

Outlast 2 wil regelmatig dat je sluipt, vijanden vermijdt en je adem inhoudt als je verstopt zit voor de bizarre mensen die op je jagen. De speler kan, gewapend met slechts een camera, niets meer doen dan verstoppen of ontlopen. Een prima concept waar het eerste deel groot mee is geworden, maar in de realiteit werkt het in de veel meer open voelende omgevingen niet.
In de praktijk ren je namelijk overal langs, wat soms de bedoeling is en soms ook niet. Het is in ieder geval de meest efficiënte manier om te vorderen. De hatelijke trial & error gameplay die zo'n beetje door de hele game verweven zit, nodigt in ieder geval niet uit om te spelen zoals het (waarschijnlijk) allemaal bedoeld is. Simpelweg omdat die afwachtende speelwijze niet werkt en omdat de AI van de vijanden niet consistent genoeg is.
En zo wordt Outlast 2 een game waarbij de vijanden niet eng meer zijn, maar vooral hinderlijke obstakels vormen. De dood is geen reden voor het overdenken van je tactiek, maar staat slechts symbool voor een nieuwe, hersenloze poging om overal langs te rennen. Of om dit keer wel de goede deur te pakken.
De rest van de gameplay bestaat uit het oppakken van batterijen voor de nachtkijker van de camera, want ja, natuurlijk is die om de vijf minuten leeg. Logisch.

Arme Blake

Uiteindelijk ben ik dolblij dat ik doorgezet heb tot het einde. Omdat de tweede helft een stuk beter wordt én omdat hier echt een aantal van de beste horror- en schrikmomenten te vinden zijn die ik ooit in een game heb ervaren. Wat is het alleen jammer dat er tussen alle genialiteit door ook een hoop domme shit zit. Alsof Blake er nog niet bekaaid genoeg vanaf kwam...



In Outlast bestaan de bossen voornamelijk uit pijnbomen.

SCORE 70

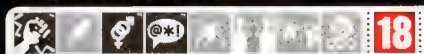
Outlast 2 is in de breedste zin van het woord een intens gruwelijke game. Helaas is het minstens zo vaak ongeëvenaard briljant als frustrerend uit balans.

SIMON



De klok tikt rustig een paar uurtjes over de tien uur heen. De enige reden dat dit niet te lang voelt, is omdat het spel in de tweede helft pas echt goed tot z'n recht komt.

12 UREN



BASICS
HORRORGAME
RED BARRELS
1 SPELER
OUT NOW
CHECK OOK PU.NL/GAMES/OUTLAST-2/

REMASTERLIJK OF NIET?

OPFRISBEURT VOOR GOLDEN OLDIES

Omdat er ongeveer gelijktijdig drie geremasterde games uitkwamen, vroegen we Samuel, onze meest ervaren kracht als het om triootjes gaat, om ze gezamenlijk op twee pagina's te reviewen.

PARAPPA THE RAPPER REMASTERED

PaRappa heeft een speciaal plekje in m'n hart. Ik bedoel, het was de eerste echte rhythm-action game! Een gamegenre dat snel zou uitgroeien tot een van mijn favorieten!



Weet je nog dat iedereen in de ban was van Guitar Hero? Nou, die game was er dus nooit geweest zonder PaRappa. Daarnaast was PaRappa the Rapper een van de weinige games die ik toentertijd daadwerkelijk zelf voor mijn PlayStation bezat (de meeste games moest ik namelijk lenen of huren) dus ik ga nogal beschermend met de serie om.

Sesamstraat

Correctie: ik gíng beschermend met de serie om. De onlangs uitgekomen remaster heeft me namelijk laten zien dat mijn herinneringen beter zijn dan de game anno 2017 daadwerkelijk is. Grafisch is de game nog steeds heel tof, met z'n Paper Mario-achtige platte personages die nét iets te stoer en Japans zijn om in Sesamstraat te passen, en ook de verfrissend onschuldige hiphop van de game tovert nog altijd een glimlach op m'n smoel.

Maar de daadwerkelijke gameplay - waarbij je op het juiste moment op de juiste knop moet drukken - voelde... saai? Ja, het werd ontzettend snel eentonig voor me, en ik denk dat dat te maken heeft met het feit dat ik de afgelopen twintig jaar gewoon veel toffere, diepgaandere versies van dit concept heb gespeeld. Zoals het heerlijk fysieke Elite Beat Agents op de DS of mijn persoonlijke favoriet: PS2-cultkoning Gitaroo Man.

Tijdloos

PaRappa the Rapper bevat nog steeds de vermakelijke essentie van rhythm-action gaming, hoor, maar 't mist enkele belangrijke features die uiteindelijk fundamenteel bleken voor de evolutie van het genre. De game is bijvoorbeeld best moeilijk omdat de timing ontzettend nauw luistert, maar je krijgt geen feedback die je helpt om beter te worden. Drukte je nou te vroeg of net te laat? Geen idee.

Waar latere games je visuele hints wisten te geven ('Bijna', 'Perfect', 'Slordig'..., etc.) voelt PaRappa door het gebrek aan dergelijke feedback vandaag de dag toch een beetje primitief aan.

De scherpere graphics en 4k-ondersteuning van de remaster zijn best leuk, maar niet iets dat deze cartoony, visueel tijdloze game nodig had.

PaRappa is geweldig als symbool, zowel van het rhythm-action genre als van PlayStation als merk, maar als daadwerkelijke game is hij allang aan alle kanten ingehaald.



Systeem: PS4
Nostalgiefactor: 70
Toegevoegde waarde van de remaster: 40
Speelbaarheid anno 2017: 55

SCORE **52**

FULL THROTTLE REMASTERED

Na het succes van Grim Fandango Remastered krijgen we met Full Throttle Remastered nog een LucasArts klassieker met een nieuw likje verf voorgeschoteld.



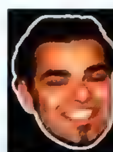
Naast Grim Fandango is ook Full Throttle een heel bijzondere point-and-click adventure van het legendarische LucasArts, mede dankzij het genie van Tim Schafer.
Full Throttle vertelt het verhaal van Ben, leider van motorbende The Polecats, die in de nabije toekomst verstrikt raakt in een complot waarbij een corrupte CEO de productie van motoren volledig wil stopzetten, ten faveure van saaie, zwevende campers.
Dit maffe plot wordt ondersteund door een flinke dosis film noir, een Route 66-sfeer die doet denken aan films als Mad Max en Easy Rider en een vuige rock soundtrack. Goede dingen dus, waar de game zijn verdiende cultstatus mee vergaarde.

Macho

Wie ooit eerder een point-and-click game gespeeld heeft, zal zich meteen als een vis in het water voelen met Full Throttle Remastered. De gameplay bestaat uit rondlopen, de omgeving verkennen, voorwerpen vinden/gebruiken en met personages praten. En deuren intrappen natuurlijk, want sleutels zoeken is voor watjes.
Het is een beetje Monkey Island in een Hells Angels-jasje, en dat werkt ontzettend goed omdat het hilarische script de show steelt. De game weet op briljante wijze om te gaan met z'n belachelijke, testosteron zwetende macho-imago. Dit wordt versterkt door de sterke voice-acting dat voor een heleboel charismatische personages zorgt waar je van gaat houden en/of lekker op kunt haten.
Ook is dit zo'n game waarbij 'less' overduidelijk 'more' is, want de handgetekende, soms ietwat lege achtergronden weten perfect het gevoel van een moderne western te creëren.

BLA

Kunnen schakelen tussen de ouderwetse, pixelige graphics en de nieuwe, strakkere, is een fijne toevoeging, al zijn de nieuwe beelden dusdanig mooi en trouw aan de originele artstyle dat ik zelden terug ben gegaan naar de kartelrandjes van vroegah.
De game is kort (je kunt 'm in een middag uitspelen als je weet wat je moet doen) maar dat zal ongetwijfeld met vele uren verlengd worden als dit je eerste keer is. Ook Full Throttle heeft namelijk 'last' van de onvermijdelijke point-and-click vloek waarbij je uren vast kunt zitten als je een voorwerp over het hoofd hebt gezien of totaal niet snapt wat de game van je verwacht, maar dat zie ik meer als een genreconventie dan als minpunt.
Full Throttle Remastered is dus een dijk van een remaster, ondanks het feit dat het, naast z'n nieuwe graphics, weinig aan de originele ervaring toevoegt. Soms heeft een oude Harley niets meer nodig dan een poetsbeurt, nietwaar?



Systeem: PC
Nostalgiefactor: 80
Toegevoegde waarde van de remaster: 75
Speelbaarheid anno 2017: 80

SCORE **83**

THE DISNEY AFTERNOON COLLECTION



Laat je niet wijsmaken dat het gouden tijdperk van 2D-platformers pas écht begon met de SNES en MegaDrive, want The Disney Afternoon Collection bewijst dat Capcom zelfs met de simpele techniek van de NES al legendarische games wist te produceren.



Bijna niemand weet hoe Oom Dagobert zo rijk is geworden, maar men vermoedt door de verkoop van Ducktape.

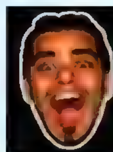
Tegenwoordig is het haast niet voor te stellen dat licentiegames tot de top van het medium kunnen behoren, maar begin jaren negentig liet Capcom zien dat iets als een Disney-licentie een prima kapstok kon zijn voor tijdloos goede gameplay.
The Disney Afternoon Collection bestaat uit bijna alle games die de Japanners voor de NES maakten: DuckTales 1 en 2, The Rescue Rangers 1 en 2, TaleSpin en DarkWing Duck, en daar zit geen slechte game tussen. Okay, TaleSpin is vrij lauwtjes, maar als de enige horizontale shmup van het gezelschap weet het puur qua originaliteit punten te scoren. Gradius in een Disney-jasje! Lekker, hoor.

Verrassend

De hoogtepunten zijn uiteraard de twee DuckTales games, die nog altijd de balans weten te vinden tussen toegankelijk simpel en enigszins uitdagend. Zelfs in een tijd waarin een game als Shovel Knight dezelfde stuiter-gimmick geperfectioneerd heeft, zijn dit nog altijd twee uiterst verslavende platformers die de tand des tijds zonder problemen hebben doorstaan.
Maar ook de twee Rescue Rangers games zijn erg leuk, mede dankzij de focus op het smijten van objecten, net als in Super Mario Bros. 2.
DarkWing Duck is een bijzonder diepgaande actieplatformer, waarbij schieten net zo belangrijk is als het springen en het hangen aan balken als een soort Batman. DarkWing Duck heeft de finesse en complexiteit van een 16-bit platformer (ondanks dat het dus een 8-bit game was) wat de legendarische status van Capcom wederom bevestigt.

Geen lag

Het is vooral de manier waarop deze games geremasterd zijn die de meeste lof verdient. Zo is de emulatie werkelijk perfect, waardoor de games lekker snel en zonder input lag wegspelen.
Daarbovenop bevatten de games een terugspoelfunctie; een geniale manier om de uitdaging van deze oude platformers glad te strijken voor jongere spelers.
Maar persoonlijk was ik het meest gecharmeerd van de toegevoegde Boss Rush modi; elke game is voorzien van een minigame waarin je alle bazen achter elkaar moet proberen dood te maken in zo min mogelijk tijd. Precies het type extraatje dat games ontiegelijk lekker herspeelbaar maakt! Hulde.
De enige minpunten? Het gemis van de twee andere Disney/Capcom NES-titels (De Kleine Zeemeermin en Adventures in the Magical Kingdom) en het feit dat deze collectie niet op de Switch verschijnt. Raar. Maar als íets het concept van een remaster bestaansrecht geeft, dan is deze game het wel!



Systeem: PS4 / Xbox One / PC
Nostalgiefactor: 85
Toegevoegde waarde van de remaster: 90
Speelbaarheid anno 2017: 90

SCORE **90**


Giro d'Italia
INFINITO

NOSTALGIE EN TOCH OOK WEER NIE

WARHAMMER 40,000 DAWN OF WAR 3

Heet op de hielen van Halo Wars 2, de vorige titel in dat stervende genre genaamd ER-TEE-ES, komt Dawn of War 3. En op deze game zit Wouter zich toch wel iets meer te verheugen, want de serie heeft volgens hem een rijker en interessanter verleden...

Warhammer is een ideale franchise om strategy games van te maken! Logisch ook, want de scifi/fantasy-trollen en -elfen zijn gebaseerd op een bordspel dat op zichzelf al zo tactisch is als de nucleaire bommen van Noord-Korea. Dus mochten we onszelf begin vorig jaar gelukkig prijzen met Total War: Warhammer, is deel 2 daarvan alweer in aantocht, komen er regelmatig strategische Warhammer games uit op Steam plus mobiele platformen en is er nu het derde deel van Dawn of War.

De voorganger is een prachtig huwelijk tussen de gameplay van Company of Heroes (RTS zonder basebuilding) en de hero's van Warcraft III, en was wat mij betreft heel lang veruit de beste Warhammer-game... totdat Total War: Warhammer uitkwam. Maar helaas, zo vet is het vervolg niet.

Relic: what's in a name

De grootste teleurstelling van Dawn of War 3 is wat mij betreft de campaign. Relic wilde zich met dit deel blijkbaar vooral op de multiplayer focussen, want de verhalende missies komen op veel fronten over als een 'zucht, moet dat nou?'-tje. Zo worden de gebeurtenissen die ervoor zorgen dat de drie speelbare facties - humans, orks en elves - met elkaar moeten knokken, verteld aan de hand van pratende hoofdjes, een paar plaatjes en een mager in-game cutscenetje hier en daar. Niets waar je fluit nat van wordt, terwijl er echt awesome verhalen verteld kunnen worden in het Warhammer 40K-universum en de aankondigingstrailer me al blij maakte met een pre-rendered filmpje waar je je chainsaw bij af wilt likken.

Ik mis echt de awesome filmpjes na elke missie waar ik me vroegah in games zoals Red Alert en StarCraft altijd hard op verheugde, en die me soms door de wat minder boeiende stukken heen hielpen.

Overigens zijn de meeste missies wel vet, hoor, met aardig wat afwisseling in de spelsituaties, doelstellingen en opbouw ervan. Helaas houden sommige maps je onnodig lang bezig met tergend lange slingerpaden tussen elke objective waar je units met een kutdrafje overheen schuifelen. Bovendien slaat het op orkaars dat er geen autosavefunctie is en dat de bestaande, handmatige manier om op te slaan KNEITERverouderd aanvoelt. Ik heb al sinds 1999 geen namen meer aan m'n saves gegeven, Relic!



De rode neuzen, de geforceerde humor, één voertuig per 20 soldaten; dit zijn duidelijk de Clowns of War.



Orkgezicht

Op veel vlakken is Dawn of War 3 een ouderwetse RTS; je moet wel eerst speciale punten op de map veroveren om resources te regelen, maar voor de rest is het basebuilding, upgraden en legers bouwen redelijk bekende kost.

Er zijn wel dingen die voor extra diepte in de gameplay zorgen, zoals army doctrines: bonussen die je unlockt met skulls die je verdient door te spelen. Verder zijn er elite units die elk hun eigen level hebben met een paar summiere upgrades eraan gekoppeld, en vooral de vaardigheden van die speciale helden zorgen voor de nodige diepgang. Dit is niet meer zo simpel als rock, paper, scissors, hier komen ook nog eens Spock en Lizard bij! En dat merk je in de multiplayer, want daar schittert Dawn of War 3 als... eh, een opkomende zon in een bloederige poel van bloed. De multiplayer battles zijn bizar heftig en het zal je per ras echt tientallen potjes kosten voordat je alle subtiliteiten onder de knie hebt, waardoor je je misschien kunt afvragen of er niet té veel functies zijn. Gelukkig blijft de balans in stand, al heb ik mijn voorkeur en speel ik het liefst met de snelle Eldar, terwijl de orks natuurlijk veel beter bij m'n gezic... eh, karakter passen.

LIZARD VERSLAAT SPOCK

Als je in de war bent over het rock, paper, scissors, Spock, lizard-ding in de tekst, dan quote ik bij dezen The Big Bang Theory even: 'Scissors cuts paper. Paper covers rock. Rock crushes lizard. Lizard poisons Spock. Spock smashes scissors. Scissors decapitates lizard. Lizard eats paper. Paper disproves Spock. Spock vaporizes rock. And as it always has, rock crushes scissors.'
Niet dat ik het stereotype van nerds in deze serie goedkeur, overigens!

SCORE 80

Een redelijk ouderwetse RTS met een paar nieuwigheden om de boel spannend te houden. Maar dan vooral in multiplayer, want de campaign stopt niet echt de ham in Warhammer.

WOUTER



Best een aardige zit voor de campaign, en dan moet je natuurlijk zelf weten hoeveel uur je in de multiplayer stopt, hè?

20 UREN

16

BASICS
RTS
RELIC ENTERTAINMENT/KOCH MEDIA
1 SPELER
OUT NOW
CHECK OOK PU.NL/GAMES/WARHAMMER-40K-DAWN-OF-WAR-III

SNIPER: GHOST WARRIOR 3

DRIEMAAL IS SCHIE... EHM SCHEEPSRECHT?

Na het lachwekkende origineel en het vermakelijke, maar ook direct te vergeten deel twee gaat ontwikkelaar CI Games in de herkansing met Sniper: Ghost Warrior 3. Is driemaal scheepsrecht? Graddus nam de sequel eens goed in het vizier...





Wat is het favoriete biermerk van elke sniper? Schutters.

Ik heb een probleem. Of beter gezegd: ik heb een probleem met de manier waarop de game-industrie anno 2017 functioneert. Ik ben namelijk een politiek incorrecte wansmaakman, die elke dag het liefst een halve kilo vlees eet (honger!!!), vrouwen met grote, dikke neptieten woest aantrekkelijk vindt en zich nooit, maar dan ook nóóit laat opleggen wat hij wel of niet kan zeggen [woordkeuze aangepast, groetjes Marvin].
Enter het huidige gamelandschap, waarin social justice warriors de dienst uitmaken. Spellen zonder minstens één transgenderpersonage of gehandicapte gingerdwerg zie je zelden meer, en ik heb er genoeg van. Niet omdat ik een hekel heb aan gehandicapte gingerdwergen, maar omdat het zo geforceerd aanvoelt allemaal. Snap je, ik wil gewoon een game die z'n reet afveegt met politiek correcte shit. Een rauwe testosteronbom vol stereotypen. Een game als Sniper: Ghost Warrior 3!

> **"De planning voorafgaand aan een schot is minstens zo belangrijk als het schot zelf"**

Uncle Sam

Jep, dit is een spel waarin je in de legerkisten van een klassieke, ietwat naïeve maar oh zo dappere Amerikaanse scherpschutter kruipt en ik vind het heerlijk. Jon North heet de man en hij gelooft heilig in de rol van de VS als wereldleider. Jon is no-nonsense, doet alles voor Uncle Sam en handelt daarbij volledig op basis van z'n instinct. Wanneer zijn broertje Robert wordt gekidnapt slaan bij hem dan ook de stoppen door. Tijd voor wraak! Jon vertrekt naar Oost-Europa, Geörgie om precies te zijn, om daar achter de psychotische wapenhandelaar Vasilisk aan te gaan. Ook al zo'n heerlijk ééndimensionaal personage. De eerste keer dat je tegenover hem staat drukt hij direct een pistool tegen je voorhoofd en begint hij Russische roulette te spelen. Klik-klik-klik... En weet je: da's voor mij verhaal genoeg. Vasilisk moet dood en meer motivatie heb ik niet nodig.

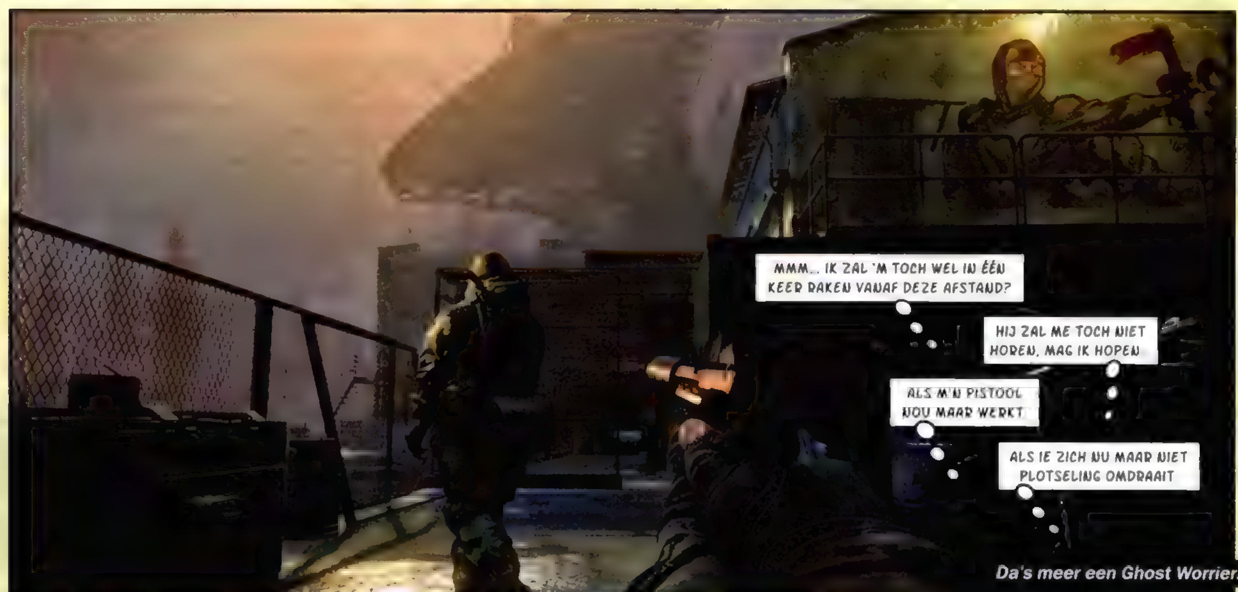


weetje

Ondanks dat de eerste twee Sniper: Ghost Warrior-delen walgelijk zijn, verkochten ze wel als een tiet. 5,5 miljoen stuks tezamen en da's geen kattenpis. Gelukkig steekt CI Games de bijkomende winst niet in eigen zak; Sniper 3 is het eerste deel gemaakt met een triple-A budget.

Geen fijne plek

Georgië is geen fijne plek. Het landschap is modderbruin, de gebouwen zijn betongrijs en de bewoners zien eruit alsof ze louter beschimmelde koeienmelk en rottende schapenpens naar binnen werken. Maar ondanks het depressieve karakter leeft de wereld wel. Zo rijden er burgerauto's en bussen op de weg, spot je her en der wilde dieren en is er overal op de grote sandboxmap wel wat te doen. Eigenlijk lijkt het verdomd veel op Far Cry, inclusief de optioneel over te nemen vijandelijke neder-

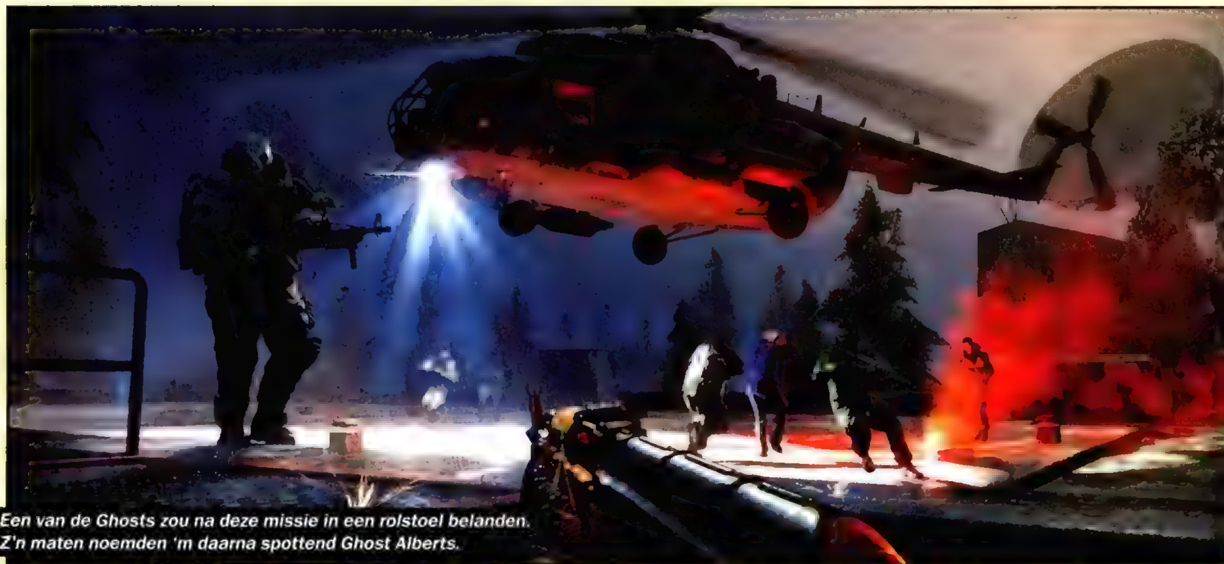


Da's meer een Ghost Worrier.

zettingen en andere points-of-interest waar bijvoorbeeld gevangen zitten opgesloten of een schat ligt verborgen.
Het is voor het eerst dat de Ghost Warrior-serie je zo vrij laat en wat mij betreft werkt dat perfect. Iedereen die iets met sluipschieten heeft, weet immers dat de planning voorafgaand aan het schot minstens zo belangrijk is als het daadwerkelijke schot zelf. In Sniper 3 is dat feit tot kunstvorm verheven.

Nazitestikels

Dat realisme had ik na mijn previewsessie op het kantoor van CI Games, waarin ik zelfs punten scoorde door geráákt te worden en alles extreem arcade aanvoelde, overigens niet verwacht. Het geeft Sniper 3 ook een duidelijke eigen smoel ten opzichte van z'n grote concurrent Sniper Elite, die met z'n obsessie om door nazitestikels te schieten nauwelijks serieus valt te nemen.
Een voorbeeld: je moet zuinig op je ammo zijn. Elke kogel telt en het looten van dode vijanden en de omgeving is een absolute must. Je kunt gelukkig ook zelf ammo fabriceren op de werkbank in je hide-out, evenals upgrades en perks. Maar ook tijdens missies komt het realisme erbij kijken. Zo merk je al snel dat de nieuwe drone je beste vriend is; zonder gedegen scouting kom je niet ver. Je tegenstanders zijn niet de slimste, maar ze zijn met veel en zodra ze je spotten, rusten ze niet voordat je in een doodskist richting de USA vliegt. Fijn dus dat je nu ook moeiteloos door de omgeving klimt en klautert op zoek naar de beste snipespot.


Een van de Ghosts zou na deze missie in een rolstoel belanden. Z'n maten noemden 'm daarna spottend Ghost Alberts.

TJEERD OVER SNIPEN EN SNOTTEBELLEN


Sniper Ghost Warrior 1 en 2 waren een beetje dat broertje met zo'n eeuwige snottebel; hij probeert het zo enthousiast, maar het lukt allemaal nét niet. Ik hou van sniper games, ik vind het heerlijk om vanuit de bosjes vanaf verre afstand hersens te oogsten, en dan het liefst die van nazi's natuurlijk. Het sleutelwoord is dan ook 'stealth'. Niemand moet me gezien en het liefst ook niet gehoord hebben, dan is de voldoening des te groter. Het is dan ook erg ironisch dat 'Ghost' Warrior meer nadruk wil leggen op de Call of Duty-manier van raggen alvorens na te denken. Dus, hoe positief Graddus ook over dit derde deel is, ik speel liever de Sniper Elite-reeks. Die heeft namelijk geen snottebel.

Ruwe randjes

Helaas heb ik ook wel wat op- en aanmerkingen op de game. Zo valt de afwerking op z'n zachtst gezegd ruw te noemen. Ik kwam regelmatig kleine bugs tegen, zoals die keer dat ik een gast in een pantserwagen moest killen maar het doelwit, ná het uitstappen, keihard door het voertuig heenglitchte en niet meer te raken was. WTF!
Ook zijn de laadtijden absurd lang. Ik heb er een stopwatch bijgepakt en één keer duurde het zelfs 4 minuten en 11 seconden. Niet oké, net als de zware slowdown tijdens hectische shoot-outs. Maarja, die moet je sowieso vermijden.
Toch overheerst uiteindelijk het plezier. Zelfs na dertig keer is het niet saai om uitgebreid de omgeving te scannen, een-voor-een vijandelijke snipers af te knallen en vervolgens een window of opportunity op te merken omdat je main target even een peukje rookt.
Weet je, eigenlijk is het enige dat ik écht mis een eindbaas in de vorm van een gehandicapte gingerdwerg... Ach ja. ✪


weetje weetje

Ja, Sniper: Ghost Warrior 3 heeft multiplayer. Of eigenlijk, dat krijgt hij. Na herhaaldelijk uitstel koos CI Games er namelijk voor om al hun mankracht in de singleplayer te steken, waardoor de multiplayermodus pas twee à drie maanden na launch erbij komt. Als gratis update, dat dan weer wel...


Wauw! Ik zou zeggen: jouw schuttersputje of de mijne?



SCORE 75

Door de ruwe afwerking zak je soms (letterlijk) door de grond, maar de boeiende open wereld en realistische gameplay maken van Sniper: Ghost Warrior 3 alsnog een prima spel. Jammer dat CI Games niet het budget van een Call of Duty heeft; aan goede ideeën ontbreekt het de studio niet...

GRADDUS



Zelfs na tientallen uren wordt snipen niet saai.

25 UREN

@*! 18

BASICS

TACTICAL SHOOTER
CI GAMES
AANTAL SPELERS: 1
OUT NOW
CHECK OOK PU.NL/GAMES/SNIPER-GHOST-WARRIOR-3



SYBERIA 3

REUZENSTRUISVOGELS EN OOGLAPJES, LOGISCH TOCH?

Het is even geleden dat Syberia 2 naar consoles en PC kwam. 2004, om precies te zijn. De enige die toen oud, wijs en geduldig genoeg was om een seniele bejaarde naar een kudde mammoeten te brengen? Ed. Maar Simon kwam ook ver en mocht aan de slag met deel 3.

Op zich is het best vreemd dat het dertien jaar stil gebleven is rond Syberia, aangezien de eerste twee delen van de serie begin deze eeuw prima ontvangen werden. Ze waren, ondanks een tof universum en prima puzzels, misschien niet baanbrekend, maar het had wel iets. De Amerikaanse advocate Kate Walker die in het Oostblok de bejaarde uitvinder Hans Voralberg ontmoet, zijn droom om naar een mysterieus eiland te reizen waar nog mammoeten zouden leven en haar besluit om alles achter te laten om deze wens in vervulling te laten gaan; niemand die er iets over te klagen had.

Ooglapjes, waarom niet?

Fast forward naar dertien jaar later en Syberia 3 heeft de klassieke point-and-clik-besturing ingeruild voor een iets moderner jasje. Dit keer besturen we Kate Walker herself, die na haar ontsnapping uit een gekkenhuis de eeuwenoude Youkol-stam helpt met de traditionele migratie van hun reuzenstruisvogels. Terwijl een Russische snoodaard met een ooglapje haar op de hielen zit. Tja, don't ask, lang verhaal. Eentje waarbij een beetje kennis van de eerste twee delen overigens geen overbodige luxe is. Niet dat je die per se door moet spelen, maar even een Wiki-paginaatje opsnorren zou geen slecht idee zijn.

Enfin, een nieuw avontuur dus en ook een nieuwe besturing. Maar voor de rest is er in thematiek en concept weinig veranderd. Kate banjert nog altijd door ijskoude en vaak prachtig verpauperde delen van Eurazië, verzamelt objecten en gebruikt ze op de juiste wijze en het juiste moment om talloze gevarieerde puzzels op te lossen. De game heeft geen gimmicks of schreeuwerige marketingtermen en lijkt verder in alles voornamelijk 'heel erg normaal'. En toch, toch zit er iets bijzonders in deze game wat net als in de vorige twee delen bij mij precies de juiste snaar weet te raken.





Toetsenbordhel

Misschien is het de grandioze soundtrack of de dromerige omgevingen. Misschien is het het snufje fictie in de vorm van pratende opwindrobots en reuzenstruisvogels, of de wijze waarop de ontwikkelaar verpaupering tot indrukwekkende kunst weet te verheffen in gevarieerde omgevingen. Misschien is het de eigen smaak die Syberia heeft, of de manier waarop alle puzzels leuk zijn, sommige briljant en slechts een enkeling frustreert. Of misschien komt het gewoon omdat ik een absurde crush. heb op de matig uitgewerkte Kate Walker. Terwijl ik het antwoord zoek, is Syberia 3 vooral bezig om zijn eigen pluspunten te ondermijnen.

Zo is dit avontuur met muis en toetsenbord echt onspeelbaar, dus ben je praktisch verplicht een controller aan te sluiten. De matige voice-acting valt amper op dankzij de erbarmelijke lip-sync en ooglapjes proberen te verhullen dat een te groot gedeelte van de personages kampt met een gebrek aan geloofwaardige motieven of diepgang.

> **"Ondanks alles zit er iets bijzonders in deze game wat - net als in de vorige twee delen - precies de juiste snaar weet te raken."**

Camerawerk en regie verdienen dan weer een dikke pluim, behalve op de momenten dat ze, nou ja, vergeten om even naar een ander standpunt te schakelen waardoor ik een gebied niet fatsoenlijk zie en dus een uur vast kom te zitten, om maar iets te noemen.

Perfecte zondagmiddaggame

Nu kan ik alle bovenstaande punten in een wiskundige formule proppen en tot een of ander cijfer komen, maar ik krijg het niet voor elkaar. Dat cijfer zou namelijk lager zijn dan mijn gevoel zegt. Ondanks alles vond ik het namelijk van begin tot eind weer bijzonder. Syberia 3 is die perfecte zondagmiddaggame.

Koptelefoon op, even alles vergeten, lekker een beetje puzzelen en een betoverende trip door een magisch winterwonderland ondernemen. 'De reis is belangrijker dan de bestemming', verschijnt er na het uitspelen in beeld. Ik snap wel waarom de ontwikkelaar deze boodschap toont, want het einde slaat werkelijk als een lul op een drumstel. Maar het is ook nog eens waar, want als er iets is waar ik ontzettend en oprecht van hebben kunnen genieten, dan was het wel deze reis. ✪

SCORE 79

Syberia 3 is misschien niet de opvallendste, slimste of beste leerling uit de klas, maar wel eentje die zich perfect leent om op een mooie zondag heerlijk mee te chillen.

SIMON



Zonder al te veel vast te zitten stond er uiteindelijk een uurtje of 12 op de teller.

12 UREN

12

BASICS

ADVENTURE
MICROÏDS
1 SPELER
OUT NOW (SWITCH 2017)
CHECK OOK PU.NL/GAMES/SYBERIA-3/













GE62VR 7RF-298NL

Intel® Core™ i7-7700HQ processor
Windows 10 Home
NVIDIA® GeForce® GTX 1060 3GB
256GB SSD+1TB HD 7200RPM
16 GB Geheugen
15.6" Wide view angle

€1699,-

GE72 7RE-050NL

Intel® Core™ i7-7700HQ processor
Windows 10 Home
NVIDIA® GeForce® GTX 1050 Ti 4GB
256GB SSD+1TB HD 7200RPM
16 GB Geheugen
17.3" FHD 120Hz

€1599,-

GE62 7RE-094NL

Intel® Core™ i7-7700HQ processor
Windows 10 Home
NVIDIA® GeForce® GTX 1050 Ti 4GB
256GB SSD+1TB HD 7200RPM
16 GB Geheugen
15.6" Wide view angle

€1549,-

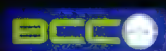
INTEL® CORE™ I7-7700HQ PROCESSOR | WINDOWS 10 HOME | GEFORCE® GTX 10 SERIES GRAPHICS CARD | VR READY | MECHANICAL RGB BACKLIT KEYBOARD | SWITCH BY CHERRY MX SPEED SILVER | COOLER BOOST TITAN | SUPERRAID 4 | DDR4-2400 | AL ALLOY CHASSIS | ESS SABRE HiFi | NAHIMIC 2 | KILLER DOUBLESHOT

GEFORCE® GTX 1050 Ti
BEST PC GAMING CHOICE

INTEL INSIDE®. BUITENGEWONE PRESTATIES OUTSIDE.

THE ULTIMATE NOTEBOOKS GAMING PLATFORM GET GAME READY WITH GEFORCE® GTX.

MSI.COM
















TRUE GAMING

OOK GESPEELD

OMDAT WE IN HET VOORJAAR TOCH NIET NAAR BUITEN GAAN

HOE VERBORGEN DIEPGANG "SIMPEL KNALLEN" TOT KUNSTVORM VERHEFT



Titel: Graceful Explosion Machine
Platform: Nintendo Switch
Prijs: € 12,99

Dit is voor de Switch wat Resogun was voor de PlayStation 4: een exclusieve, lekker ouderwetse shmup die dankzij een paar unieke features z'n genregenoten weet te ontstijgen. Dit is een high score-game waarbij je niets anders doet dan vijanden kapot knallen met je ruimteschip, maar wat Graceful Explosion Machine zo uniek maakt is de focus op vier verschillende aanvalsopties (ieder op een andere knop) en het feit dat al deze opties een andere hoeveelheid energie "kosten". De standaard kogels kosten weinig energie maar doen ook weinig schade, bijvoorbeeld, terwijl het ronddraaiende energiezwaard veel energie vereist maar je ontzettend goed beschermt in het nauw. Dit constant moeten letten op beschikbare energie en bewegingsruimte **geeft Graceful Explosion Machine een dynamiek die wellicht het beste te vergelijken is met die van Dark Souls**, grappig genoeg, wat ook terug te merken is in de immer groeiende verslavingsfactor. Eén van de betere games in de Switch eShop, dit!

OORDEEL:





NIEUWE AANPASSING BRENGT AANPASSI



Titel: Hearthstone: Journey to Un'Goro
Platform: PC / Mobile
Prijs: Free-to-play



Mijn favoriete nieuwe kaart is de Vicious Fledgling. Dat is een roze, pterodactylus-achtig wezen. Hij kost 3 mana, heeft 3 health, en doet 3 schade. Maar het mooiste is het zinnetje op de kaart: 'After this minion attacks a hero, Adapt'. Dat 'adapt' is een van de nieuwe dingen die de jongste uitbreiding van Hearthstone met zich meebrengt.

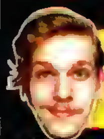
Journey to Un'Goro voegt 130 nieuwe kaarten toe aan het kaartspel, en **zet daarmee de game weer lekker op z'n kop.** Er is nu bijvoorbeeld een nieuwe tribe, de Elementals. Als je die speelt, kun je de beurt erna bijvoorbeeld een kaart spelen die een sterk effect krijgt als je de vorige beurt een Elemental speelde. Klinkt dat ingewikkeld? De Elementals zijn dan ook bedoeld voor de betere, meer technische spelers. Die kunnen heel mooie, verrassende tactieken toepassen. **Ik geniet er soms zelfs wel eens een beetje van, als ik van zo'n speler verlies.**



Ander nieuwtje: de quests. Voor elke klasse is er een quest, die je activeert met een 1-mana-kaart. Zo'n quest houdt vaak in dat je een bepaald aantal minions van een bepaalde soort moet spelen. Als dat gelukt is krijg je een supermachtige kaart in handen. Het is echt cool en spannend om te proberen zo'n quest voor elkaar te krijgen en je tegenstander vervolgens met enorme macht en kracht te treffen.
Probleem is wel dat je door het inzetten op zo'n quest een beetje een one trick pony wordt. Je speelt je kaarten niet altijd op basis van de situatie, maar gericht op je quest, terwijl je tegenstander precies weet waar je mee bezig bent. Dat maakt de quests misschien minder geschikt voor toernooispelers, maar **ze zijn geweldig om voor de fun eens mee te experimenteren.**

En dan mijn favoriete nieuwtje: adapt. Eenmaal geactiveerd, krijg je de keuze uit drie opties om je minion te verbeteren. Bijvoorbeeld met +3 Attack of Taunt. Bij mijn Vicious Fledgling hoop ik altijd op Windfury, zodat ik de hero van de tegenstander nogmaals kan

WIE IS ER NOU HET MONSTER, JIJ OF IK?



Titel: Little Nightmares
Platform: PS4 / Xbox One / PC
Prijs: € 24,99

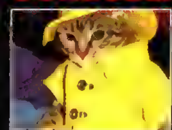


Ooit geworsteld met de concepten van goed en kwaad? Dan moet je Little Nightmares maar eens een kans geven, want **in deze nachtmerriewereld is niets zeker**; precies wat je wilt in een horrorgame. Nouja, wat je zeker weet is dat het kleine meisje Six, wanneer ze wakker wordt in een gevangenis, er ontzettend zielig uitziet. En dat je niets liever wilt dan haar veilig naar buiten loodsen. Althans, is ze een klein meisje? Is ze überhaupt wel zo zielig? Wat zit er eigenlijk onder dat felle regenjasje?!
Genoeg vragen, maar de horror-platformer zal er geen van beantwoorden. **Die onwetendheid draagt bij aan het onheilspellende sfeertje dat al vanaf minuut één uit het beeldscherm druipt.** Net als de lugubere muziek, het grootschalige gebrek aan licht en het handjevol groteske monsters dat Six probeert te grijpen.



De monsters zijn allemaal menselijk, maar gruwelijk vervormd tot uit de kluiten gewassen, groteske wezens die bijvoorbeeld ontzettend lange armen hebben, of een extreem vadsige fysiek. Ze doen lekker hun ding tot Six haar hoofdje om de hoek steekt, en het is aan de speler om de kleine ongemerkt langs de wezens te leiden. **Simpel concept dus, en helaas is de gameplay nóg simpeler.** Six kan lopen, bukken, sprinten, springen, shit vastpakken en weggooien en heeft daarnaast een klein aanstekertje om voor wat extra licht te zorgen. Wanneer een van de bad guys loopt te lurken is dat voldoende, ze zijn immers leuk genoeg om lang naar te kijken en met een boog omheen proberen te lopen. Maar zodra de game overschakelt op een platformstuk zónder dreiging, wordt Little Nightmares kinderachtig makkelijk.
Het pad is overduidelijk, de vele hendels waar je aan moet trekken om deuren te openen hebben nog nét geen neonlicht om zich heen hangen en na twintig keer dezelfde vormgegeven stoel als opstapje te moeten gebruiken, kun jij wel raden wat je in de volgende kamer met exact dezelfde stoel moet doen.
Nee, voor de puzzels verdient Little Nightmares geen pluim en de platformelementen zijn tig keer beter uitgewerkt in andere games. Toch zou ik de game aanraden, al is het alleen maar omdat hij slechts vijf uurtjes duurt en in die korte tijd een flinke indruk weet te maken.
Fans van Tim Burton en kinderfilms als Coraline zullen in ieder geval een warm gevoel krijgen bij de prachtige en contrastieve uitstraling van Little Nightmares, **anderen zullen een maniakale glimlach niet kunnen onderdrukken wanneer Six haar ware ik laat zien.** Of juist wanneer ze van een platform afflikkert; goed en kwaad zijn immers subjectieve concepten, niet?

OORDEEL:



GS-NIEUWTJE



aanvallen. En nogmaals mag adapten. Bijvoorbeeld naar Stealth, zodat m'n tegenstander mijn Fledgling niet kan killen. Aaah, het voelt zo heerlijk als een plannetje werkt.
Mede doordat kaarten uit eerdere uitbreidingen Blackrock Mountain, The Grand Tournament en League of Explorers nu niet meer gebruikt mogen worden, **is Hearthstone weer lekker verrassend en avontuurlijk geworden.** Natuurlijk zijn er nog wel wat typische decks die je vaak tegenkomt, maar de nieuwe kaarten bieden weer volop ruimte om met nieuwe plannetjes te komen.
Ik experimenteer momenteel als een dolle in Hearthstone, en geniet - na de dip van de slappe uitbreiding Mean Streets of Gadgetzan - weer dagelijks en met volle teugen van mijn favoriete strategiespel. Hoed u voor de Vicious Fledgling!



SCORE 85

OPSLAAN? PLEEG ZELFMOORD



Titel: A Rose in the Twilight
Platform: PC / Vita
Prijs: € 19,99

Als tiener was ik hardrocker. Maar was ik wat later geboren, dan was ik in mijn jeugd misschien wel gothic geweest. Zwarte kleren aantrekken, een gek kapsel laten aanmeten, moeilijke muziek luisteren, somber kijken, beetje flirten met de dood, **normale mensen op afstand houden; het spreekt me allemaal wel aan.** Net als het uiterlijk van A Rose in the Twilight, die je met recht een gothic game kunt noemen.
Een meisje wordt wakker in een kleurloos en tijdloos kasteel. Er groeit een roos op haar rug. Ze vindt een reus, met wie ze moet samenwerken om uit het kasteel te ontsnappen. Er zijn puzzels waarin je de tijd moet starten en stoppen en om haar vordering te bewaren, moet het meisje steeds zelfmoord plegen.
Tot zover is alles nog dik in orde. Maar dan komen ze: puzzels die je niet op kunt lossen. Tenminste: die ik niet op kon lossen. Totdat ik de oplossingen op internet opzocht. En die oplossingen bijzonder onlogisch of juist absurd specifiek bleken te zijn. Hoe leuk het stijltje ook is, **door de bijzonder frustrerende puzzels kan ik hier alleen maar verdrietig van worden.** Al is dat misschien wel de bedoeling.

OORDEEL:
Om triest van te worden.

BLOKKEN, BOONTJES, BREINSCHADE EN BEELDSCHERM-BEZOEDELING



Titel: Puyo Puyo Tetris
Platform: PS4 / Nintendo Switch
Prijs: € 39,99 (Switch) / € 29,99 (PS4)

GOLD AWARD



Honderd woorden? Shit, da's te weinig om te omschrijven hoe geniaal en rijk aan content deze game is. Zoals de titel suggereert is dit een volledige fusie van Tetris (blokken verwijderen door horizontale lijnen te maken) en het iets complexere Puyo Puyo (boontjes verwijderen door vier van dezelfde kleur te linken). Het sublieme is de ontiegelijk veel manieren waarop deze games samenkomen. Je kunt de games apart spelen, maar ook in modi waarbij je ze "tegelijk" moet spelen, of zelfs volledig met elkaar geïntegreerd in één hersensmeltende combinatie van rechthoekige vormen en schattige ovaaltjes. **Dit is één van de beste versies van zowel Tetris als Puyo Puyo**, en ik zal God danken dat dit bestaat zodra m'n brein het weer doet.

SCORE **90**

TRAPGAT TUREN



Titel: PlayerUnknown's Battlegrounds
Platform: PC
Prijs: € 29,99



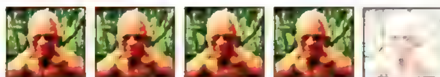
Twintig minuten. Precies twintig minuten heb ik met een vriend naar een trapgat zitten staren en nog nooit heb ik zoveel spanning in mijn lichaam gevoeld met het staren naar een trapgat als in die twintig minuten.

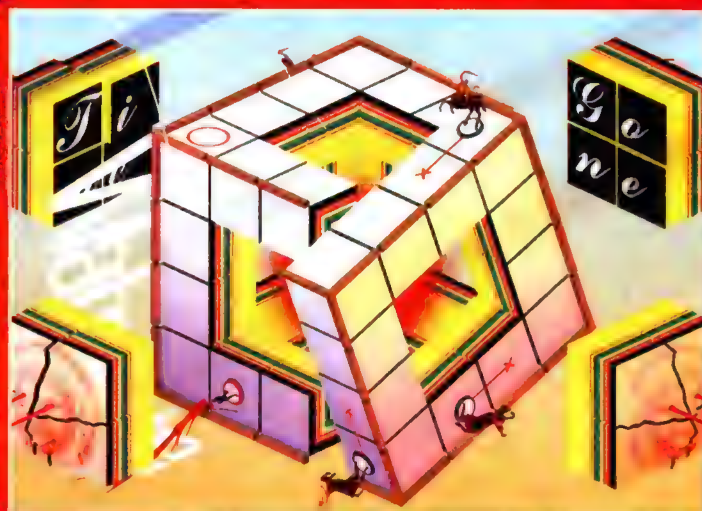
Er gebeurde negentien minuten helemaal niks. Nou ja, niks... zo nu en dan hoorde ik een jeep voorbij rijden, in de verte wat geweerschoten en Simon was een verdieping boven me zenuwachtig heen en weer aan het schuifelen. **Maar in mijn trapgat bleef het rustig en viel, op een dichte deur na, niets te zien.**

In PlayerUnknown's Battlegrounds start je in een vliegtuig en vlieg je boven een eiland. Wanneer je vanuit het vliegtuig een mooie locatie hebt gespot, spring je met een parachute uit de vliegmachine en dan begint de game. Het is de bedoeling dat je jezelf zo snel mogelijk bewapend, want je moet overleven en begint met lege handen. Als je als laatste alleen met je vuisten overblijft, **begin je weinig tegen 99 andere spelers die tot de tanden gewapend zijn** met shotguns en sniper rifles.

Terug naar mijn trapgat. Mijn squad en ik hadden een gebouw ingenomen en het was mijn taak om met een squadmaat het trapgat te bewaken. Je weet dat andere spelers naar het gebouw moeten komen, omdat het speelveld langzaam kleiner wordt en alle spelers naar elkaar toe worden gedreven; naar ons gebouw, naar mijn trapgat. Na negentien minuten vloog er een molotovcocktail door het raam naar binnen, precies in de nek van mijn teammaat. **Ik schrok, zette het op een rennen en werd vol in mijn rug geschoten omdat mijn ogen niet meer op het trapgat gericht waren.** Door mijn headset hoorde ik Simon nog vragen wat er beneden gebeurde, maar voordat hij zijn zin kon afmaken werd hij vanaf een ander dak door zijn hoofd gesniperd. Bam, klaar, af en potje voorbij. Misschien was dit niet de beste tactiek, maar het was wel rete spannend.

SCORE:





NIET WAT HET LIJKT



Titel: Euclidean Lands
Platform: iOS
Prijs: € 2,99

Het bleke kleurenpalet, het isometrische perspectief, dat mannetje op die blokjes.. [illegible] toen ik een afbeelding van Euclidean Lands zag. En aangezien Monument Valley één van de beste dingen is die de app store heeft voortgebracht, betaalde ik zonder twijfelen drie euro voor Euclidean Lands. Maar dat bleek toch wel heel iets anders dan Monument Valley te zijn.

Anders dan het woordje 'Lands' in de titel suggereert, [illegible]. In plaats daarvan beweeg je je mannetje met vingertikken over de vakjes en kanten van kubussen die je net als bij de befaamde Rubik's Cube per rij kunt roteren. Zo moet je het mannetje steeds naar de uitgang op een van de vakjes loodsen Uiteraard word je daarbij gehinderd door obstakels, die je slim uit de weg moet draaien. Of door vijanden die je alleen van de zijkant of achterkant kunt verwijderen. [illegible]

Anders dan in Monument Valley beleefde ik weinig momenten van verwondering in Euclidean Lands. De kubussen en uitdagingen gaan al snel op elkaar lijken. Wat dan rest is een tof, best wel origineel puzzelspel dat lekker wegdraait tijdens verloren momenten. Kortom: geen Monument Valley, maar best wel die drie euro waard.

SCORE:



EIEREN ZOEKEN



Titel: Krosmaga
Platform: PC / Mobile
Prijs: Free-to-play

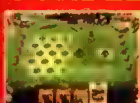


Hearthstone is voor mij dé game in zijn genre. Maar dat neemt niet weg dat ik af en toe weleens een uitstapje waag naar een ander strategisch kaartspelletje. Zoals Duelyst, Faeria, Shard bound, Shadowverse... en Krosmaga.

In Krosmaga speel je de kaarten uit je deck om personages op een spelbord met vijf lanen te krijgen. Daarna heb je geen invloed meer op het personage, het zal aan het begin van elke beurt simpelweg een aantal vakjes vooruit bewegen en handelen op basis van de op de kaart aangegeven eigenschappen. Een personage wordt bijvoorbeeld sterker als een bondgenoot sterft, kan over een vijand springen, of een vijand naar een andere laan verplaatsen. **Doel van elk potje is het veroveren van twee eieren aan de overkant...** maar er zijn ook steeds twee nep-eieren. Dat laatste maakt dat je lekker kunt bluffen, bijvoorbeeld door fors in te zetten op de verdediging van een laan waarin de tegenstander uiteindelijk een nep-ei zal treffen.

Krosmaga deed me nog het meest denken aan Scrolls, maar dan met een grotere invloed van willekeur, geluk en pech. Sommige spelers haten dat, maar als Hearthstone speler ben ik op dat vlak wel wat gewend. Groot voordeel van al dit soort collectible card games is dat ze gratis zijn, dus kan ik je zeker aanraden Krosmaga eens te proberen.

OORDEEL:





BEWIJS DAT TELEPORTEREN
DE BEST MOGELIJKE SUPERKRACHT IS



Titel: Mr. Shifty
Platform: PC / Xbox One / Nintendo Switch / PS4
Prijs: € 14,99

Ken je de openingsscène van X-Men 2? Daarin valt de mutant Nightcrawler het Witte Huis aan, in een poging de president te vermoorden. Zijn gave is kunnen teleporteren, dus de scène is een aaneenschakeling van momenten waarop hij goed getrainde agenten in elkaar schopt en dan meteen weer verdwijnt voordat ze ook maar kunnen probéren om er iets tegen te doen. Het is één van de beste scènes in de geschiedenis van de superheldenfilm, mede **omdat het laat zien hoe absurd tof en overpowered het is om te kunnen teleporteren.** Zelfs als het maar een kort afstandje is. Waarom ik deze scène noem? Nou, omdat Mr. Shifty in feite een directe kloon is van het geweldige Hotline Miami, maar met een hoofdpersoon die precies díe superkracht heeft. In feite zou m'n review hier kunnen eindigen, want als dat je niet overhaalt om de game direct te halen, dan weet ik 't eigenlijk ook niet meer. **Er is immers niets toffer dan een kogel te ontwijken door simpelweg te verdwijnen en direct achter je belager te verschijnen.** *Surprise, motherf*cker!*

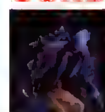
Verrassend is dat de game, ondanks z'n simpele verhaal, ook erg grappig geschreven is. Mr. Shifty weet daarmee de sfeer van een jaren '90 actiefilm te ademen, die de toffe teleporteer-en-vecht-gameplay luchtiger kadreert dan z'n grove, bloedserieuze inspiratiebron. Ook **geweldig is de manier waarop de game zich niet volledig op combat focust**; af en toe moet je het teleporteren gebruiken om platformuitdagingen te overwinnen, zoals het ontwijken van dodelijke lasers.

De uitdaging en afwisseling wordt op slimme wijze opgeschroefd — zelfs dankzij kamers waarin je juist níet kunt teleporteren en je dus alleen op je vuisten kunt vertrouwen — en het resultaat is een vijf uur durende game die naar meer smaakt en tegelijkertijd ook precies lang genoeg is.

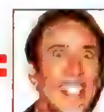
Is 'ie beter dan Hotline Miami? Dat niet. Zo leuk als het teleporteren is, zo eentonig wordt de combat na een uurtje of drie, mede omdat de titulaire Shifty alleen maar kan slaan en smijten; om één of andere reden weigert 'ie de vele vijandelijke vuurwapens te gebruiken. Hierdoor mist Mr. Shifty de tactische, intense en verslavende combat die Hotline Miami zo onvergetelijk maakt. Maar **als kloon met een geweldige gimmick is Mr. Shifty één van de leukste verrassingen van 2017.** En dat zegt wat.



OORDEEL:







MOORDEN OPLOSSEN WAS NOG NOOIT ZO SEXY



Titel: The Sexy Brutale
Platform: PS4 / Xbox One / PC
Prijs: € 19,99

Je zult maar op een dag wakker worden en kort daarna getuige zijn van een koelbloedige moord. Het is de werkelijkheid voor de priester Lafcadio Boone, en dat telkens weer. Maar het goede nieuws is: **je kunt het moorden voorkomen, en dat is verdomde leuk.**



The Sexy Brutale is gemaakt door Tequila Works, de Spaanse studio die ook verantwoordelijk is voor Rime, de veelbelovende platformer die eind mei uitkomt. The Sexy Brutale is echter geen platformer, maar een Cluedo-esque point-and-click adventure, waarbij je moorden moet oplossen en ze uiteindelijk dient te voorkomen. Jij doet dat in een huge ass herenhuis dat wordt bevolkt door gemaskerde gasten die op allemaal verschillende manieren om worden gelegd door een soort van moordenaarscult.

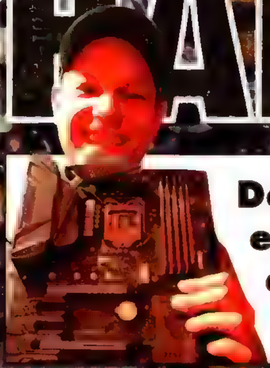
Lafcadio heeft **een horloge met speciale krachten, waardoor je controle hebt over de tijd en je de dag telkens opnieuw beleeft.** Totdat je de mysteries weet te ontrafelen en een manier hebt gevonden om een moord te voorkomen en toegang krijgt tot nieuwe krachten. Het leuke aan The Sexy Brutale is dat je je een echte detective voelt. Eentje die door deurgaten meegluurt en vanuit kledingkasten afluistert om zo het reilen en zeilen van daders en slachtoffers in kaart te brengen. Eentje die er zo achter komt hoe de moorden zijn gepleegd, om ze vervolgens te dwarsbomen.

Dit alles moet je doen zonder dat je in dezelfde kamer kan zijn als de hoofdrolspelers in het moordmysterie, en dat ook zonder wapens of geknok. **Het levert daarom hele relaxte gameplay op die af en toe je hersenen licht uitdaagt**, maar je vooral betovert met een fantastisch stijltje en heerlijke jazzy muziek. Verwacht geen moeilijke puzzels of enige vorm van herspeelbaarheid, maar The Sexy Brutale is een aanrader voor iedereen die van een beetje mysterie, stealth en puzzels houdt.

SCORE:



FLORIANS HARDWAREHOEK



CHECK DE HARDWAREHOEK OOK OP PU.NL

Deze maand is Florian onder de indruk van een nieuwe curved monitor van AOC en een Asus gaming muis met The Fast & The Furious invloeden! Paul Walker zou trots zijn.

AOC

AGON 35 AG352UCG MONITOR



OMDAT JE ER MET JE SNUFFERD ZO DICHT OP ZIT, HOEVEN MONITOREN LANG NIET ZO GROOT TE ZIJN OM HETZELFDE EFFECT TE KRIJGEN ALS EEN OVERSIZED TV. DOOR DE KOMST VAN CURVED MONITOREN ZIT ER ECHTER WEER AARDIG WAT REK IN DE GROOTTE OMDAT HET BEELDSCHERM ROND JE GEZICHTSVELD VORMT. VAN CURVED TV'S BEN IK GEEN VOORSTANDER, MAAR VAN CURVED MONITOREN DES TE MEER. STERKER NOG, HET KAN ME NIET GROOT GENOEG ZIJN!

Er zijn al flink wat fabrikanten die curved monitoren aanbieden en ook AOC heeft een heel fraai exemplaar op de markt gezet, de AG352UCG, oftewel de Agon 35. Het is een 35 inch curved monitor met een maximale resolutie van 3440x1440 in het 21:9 ultra widescreen-formaat. Het gaat om een VA-paneel, waarbij ik moet opmerken dat hij wat last heeft van backlight bleeding, maar de uniformity – de consistentie in kleur en helderheid – is absoluut prima.

De Agon 35 heeft ondersteuning voor G-Sync, een refreshrate van 100Hz en 4ms vertraging, wat deze monitor buiten werkdoeleinden ook zeer geschikt maakt voor gaming - mits je een vette videokaart in je PC heb zitten. Sterker nog, door het design en de LED's in de monitor lijkt het dat AOC zich met de Agon 35 op gamers richt. Zowel onder als achter de monitor zitten LED's, die je zelf in kunt stellen op kleur en felheid. Je moet er van houden, maar persoonlijk ben ik een sucker voor de flashy lichtjes, dus ik vind het een vette feature.



Wat een beetje tegenvalt aan de Agon 35 is de pixel responsetijd. Pixels kunnen hier en daar, vooral in 100Hz met G-Sync, net niet snel genoeg van kleur veranderen, waardoor er af en toe ghosting ontstaat. Het gebeurt heel sporadisch, maar dit is onacceptabel voor een monitor van deze kwaliteit en in deze prijsklasse. Voor 900 euro verwacht je een perfecte monitor. Dat is het helaas niet, maar het komt wel verdomd dichtbij!

PRIJS: € 899,-

ASUS

ROG GLADIUS II

ASUS HEEFT INTUSSEN AL FLINK WAT GAMING MUIZEN OP DE MARKT GEBRACHT, MAAR ECHT FANTASTISCH WAREN ZE ALLEMAAL NIET. MET DE GLADIUS 2 LAAT ASUS ZIEN WEL DEGELIJK EEN GROTE SPELER TE ZIJN IN DE WONDERE WERELD VAN PC-GAMING, WANT DIT IS ZONDER TWIJFEL DE BESTE ASUS-MUIS TOT NU TOE.

De Gladius 2 is een midsized gaming muis waar je erg lekker je handpalm op kunt laten rusten. Of je nu gewend bent aan de zogenaamde 'fingertip grip' of 'claw grip', de Gladius 2 voelt heerlijk aan.

De zeven knoppen - waaronder een sniper button - klikken lekker, maar je kunt op de Gladius 2 zelfs andere linker- en rechtermuisknoppen zetten. En aangezien je er standaard een extra set bijkrijgt, kun je hem helemaal aan eigen voorkeur aanpassen! De LED's aan de onderkant van de muis maken het design helemaal af. Het geeft een mega vet effect op je tafel, alsof de muis er overheen zweeft. De auto's uit The Fast & The Furious zijn er jaloers op.

Wat me tegenstaat is de vrij hoge prijs van 90 euro, maar vooral ook de software, waarmee je de DPI (maximaal 12.000) en LED's kunt instellen. De software is buggy en crasht regelmatig; rete irritant, maar hopelijk kan Asus dit snel fixen. Verder echt een prima gaming muis waar Asus trots op mag zijn!



PRIJS: € 89,-

CONTEC CMS50D

Het gestel van een gamer wordt soms flink op de proef gesteld en daarom kun je met de Antec CMS50D live je hartslag en de zuurstofwaarde in je bloed bijhouden. Het is een hartslagmeter zonder poespas of zelfs software, maar hij kost dan ook slechts 25 euro. Tjeerd en ik hebben de Contec getest in de Amsterdam Dungeon, wat een hilarisch filmpje opleverde waarin ik me volledig de tyfus ben geschrokken. Check de Hardwarehoek-aflevering op PU.nl/hartslag!

PRIJS: € 25,-





QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl



1 **Wat vindt Tjeerd de meest badass boom van het westelijk halfrond?**
A) De Lindeboom
B) Tante Es
C) De Spar om de hoek

2 **De quicktime events in Fahrenheit zijn even leuk als?**
A) Binge watchen van een compleet seizoen Boer zoekt Vrouw
B) Zwemmen in kokend water
C) Plasseks met een zangeres van 68

3 **Welke flauwe opmerking maakt Simon over de borsten van Lara?**
A) Twee perfect afgestelde koplampen
B) Twee bloemkolen die geen sausje meer nodig hebben
C) Twee overdreven piramides van Tietanchamon

4 **Wat heeft Kratos op z'n kerfstok?**
A) Illegaal dumpen van huishoudelijk afval
B) Wildplassen tegen De Wereldboom Yggdrasil
C) Moord op z'n gezin en een zooitje Griekse goden

5 **Welk filmpje maakte Kevin voor PU als video freelancer?**
A) Help, mijn stagiair is niet mannelijk genoeg
B) Help, mijn uitgever is te dom om te kakken
C) Help, mijn eindredacteur is incontinent

6 **Het DirectX team moest luisteren naar het urenlange geschreeuw van Gates en Balmer, terwijl hun vrouwen en vriendinnen thuis zaten te wachten met...?**
A) Verjaardagsvisite
B) Het Valentijns diner
C) Hun benen wijd





DIT kun jij winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:

prijsvraag@powerunlimited.nl

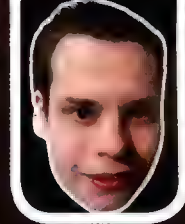
o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

DAN MAKEN DRIE INZENDERS KANS OP: TWEE KAARTEN VOOR DE FILM ALIEN: COVENANT ÉN EEN FACEHUGGER REPLICA



ESPORTS UPDATE



Tjeerd is druk met trouwen, dus valt freelancer Danny even in. Afgelopen maand was er een primeurtje in de vorm van de eerste FIFA E-Divisie-kampioen. Deze maand hebben we onder andere de finale van de ESL Pro League, een groot aantal Dota 2 toernooien en het wereldkampioenschap Rocket League.

• **Dani Hagebeuk** is de eerste Nederlands **kampioen van de E-Divisie**. De competitie waarin alle Eredivisie-teams deelnemen werd vanaf de eerste speelronde al **gedomineerd door de Ajacied**. Dani werd liefst drie speelrondes voor het einde van de competitie tot winnaar gekroond. Hij had toen nog geen enkel punt laten liggen, en kreeg daarom verdiend **de schaal uitgereikt door onze eigen Simon**.



• Spelen op het hoogste niveau van **League of Legends levert eSports-teams miljoenen euro's op**. Ook spelers kunnen flink cashen als zij in topcompetities spelen. Om promotie naar zulke competities te garanderen **worden soms dan ook vieze trucjes uitgehaald**. Dat was afgelopen maand ook het geval bij promotiewedstrijden voor **de Amerikaanse League Championship Series**. Berk 'Gilius' Demir verloor een belangrijke wedstrijd, waardoor hij niet kon promoveren. Vervolgens legde hij **een officiële klacht neer bij ontwikkelaar Riot Games**. Volgens hem zorgde **een klein duwtje van een tegenstander** ervoor dat hij zijn concentratie kwijtraakte. Tevens zou hij na het voorval woedend aan zijn PC hebben gezeten. Na het zien van de beelden liet Riot Games weten **dat Gilius zich niet zo moet aanstellen.**



De waarde van een plek in de hoogste Amerikaanse League of Legends competitie wordt geschat op twee miljoen dollar

• Je hebt bazen en je hebt eindbazen. **De Nederlandse Sven** hoort absoluut in die laatste categorie. Tijdens een **Street Fighter 5 toernooi in Spanje** wist hij zijn tegenstander in de eerste ronde te verslaan. Dat klinkt misschien niet bijzonder, ware het niet **dat Sven blind is**. Door zijn opponent continu aan te vallen en af te gaan op in-game geluiden, wist Sven hem neer te halen.



Sven (rechts) werd na zijn overwinning nog flink aan de tand gevoeld door de analisten

WAT STAAT ER DEZE MAAND OP DE AGENDA?

COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

31 mei – 5 juni – ESL Pro League Finals $ 750.000
23 juni – 25 juni – Esports Championship Series Season 3 Finals $ 750.000

Maandenlang hebben de 28 beste teams in Noord-Amerika en Europa gestreden voor een ticket voor de ESL Pro League Finals. De beste twaalf teams doen aankomende maand mee aan het toernooi. Behalve de eer, staat er ook nog eens hoofdprijs van ruim twee ton op het spel.

DOTA 2

26 mei – 28 mei – Manila Masters $ 250.000
30 mei – 3 juni – ZOTAC Cup Masters $ 100.000
4 juni – 11 juni – Epicenter 2017 $ 500.000
14 juni – 18 juni – DOTA Summit 7 $ 100.000

STARCRAFT 2

17 juni – 20 juni 2017 WCS Jönköping $ 100.000

ROCKET LEAGUE

2 juni – 4 juni World Championship $ 300.000

Afgelopen december was het wereldkampioenschap Rocket League in Amsterdam, en in juni is het toernooi weer in de Verenigde Staten. De tien beste teams gaan in Los Angelos uitmaken wie zich wereldkampioen mag noemen. Daar kunnen ze naast een glimmende trofee ook nog eens een flinke smak geld verdienen.



"We kwamen, we zagen, we overwonnen. Super blij met de overwinning en hoe die tot stand is gekomen. Nu tijd voor een groot feest!"

twitter **@JoeyYoungbuck**

Voor de derde keer op rij is Joey 'Youngbuck' Steltenpool Europees kampioen League of Legends geworden. De coach van G2 Esports won in de finale van Unicorns of Love. Door de overwinning ontving zijn team 200.000 dollar en kwalificatiepunten voor deelname aan het wereldkampioenschap dat in oktober plaatsvindt in China



"Het is Koningsdag in Nederland, maar dat betekent niet dat ik ga feesten. De volle focus ligt op de wedstrijd tegen Na'Vi. Tijd om ons te kwalificeren voor de finales in Dallas!"

Instagram **ChrisJCSGO_**

De Nederlandse Counter-Strike ster Chris de Jong heeft geen tijd om te feesten tijdens Koningsdag. Samen met zijn team Mousesports zit hij nog volop in de race voor kwalificatie voor de ESL Pro League-finales die in juni plaatsvinden

PU 283 LIGT 20 JUNI IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- CHECKT SAMUEL OF THE SURGE DE SCIFI-SOULS GAME IS WAAR HIJ AL JAREN NAAR SNAKT
- NEEMT SIMON JE BIJ DE HAND OM JE DOOR DE WERELD VAN WALKING SIMULATORS TE LOODSEN
- HOPEN WE WOUTER VAN ZIJN CONTROLLER EN INJUSTICE 2 LOS TE KUNNEN TREKKEN
- ZIT FLORIAN ONDER HET MOM VAN 'WERK' EEN WEEK LANG IN TOKYO VOOR IETS MET FINAL FANTASY
- HEEFT RIME EEN KANS OM ONZE KILLE GAMERSHARTEN TE DOEN SMELTEN
- VERANDERT WOUTER ÓÓK NOG EENS IN HUISHOUDELIJKE APPARATEN EN BUREAUSTOELEN IN PREY
- ZIT ED WEER OP ZIJN VERTROUWDE EINDREDACTIE-ZETEL

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

SCHAAKMATTIES

Vorige maand was Ed een weekendje op bezoek bij Jurjen in Assen, en naast een nachtelijke zuippartij in het centrum van de Drentse hoofdstad en het onvermijdelijke bezoek aan seksboerderij De Bokkenrijders werd er natuurlijk ook thuis een potje geschaakt.
Wie deze partij uiteindelijk gewonnen heeft, wist geen van beiden zich echter te herinneren en dat had vermoedelijk alles te maken met het potje dammen met gevulde borrelglaasjes dat de heren hierna afwerkten...



POSEUR VAN DE MAAND

In het vorige nummer zag je nog hoe Tjeerd iets te veel zijn best deed om voor de vijfde keer de titel van 'Poseur van de Maand' binnen te halen. Maar zelfs zonder andere inzendingen lukte het hem niet. Hoewel zijn trouwfoto's een stuk beter zijn dan het gedrocht dat hij vorige keer instuurde, is de maandwinst toch verre van zeker door concurrentie uit onverwachte hoek.
Niemand minder dan Wouter kwam op de valreep met een fotootje van de première van Guardians of the Galaxy 2, alwaar hij naast een of andere mini-Starlord en ex-stagiair Veras zijn frustratie voor al die gemiste titels uit. Haal je al die bombarie in de vorm van een veredelde cosplayer en een fotogenieke vriend er echter uit, dan lijkt het al helemaal nergens meer op wat onze Groninger hier doet. Daarom gaat de winst naar een wat killere deelnemer. Want zeg nou zelf: die koplampen, dat framepje, die stabiele wegligging... Wat een auto! Vooruit, Tjeerd, bij dezen ben jij de eerste officieuze coureur van de maand.







BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:

YouTube
YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV


FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED


TWITTER.COM/POWERUNLIMITED

'LEUKSTE' NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT

OUTCAST 2

Die heeft zich onder de tafel gezopen, en aan de vlekken op de vloer te zien moeten het Bloody Mary's geweest zijn (tomatensap en wodka).

PUMMUNITY

Een van de hoogtepunten van het internet op dit moment is een topic genaamd 'Brugklas', op het altijd spannende community-gedeelte van PU.nl. PU's trouwste fan, PHtH oftewel Peter ter Haar, heeft dit stukje interwebz aangemaakt om het te hebben over zijn favoriete scripted reality jeugdserie Brugklas. En over Birgit Kunstt. Die speelt Bo. Peter vindt haar de leukste. Maar goed, de PUmmunity zou de PUmmunity niet zijn als er niet veel belangrijkere dingen werden besproken...


PHtH
Laten we het hier hebben over het programma Brugklas en hoe we zelf waren toen in de Brugklas zaten.


EastwoodEagle
Toen ik in de brugklas zat was ik jong en had ik nog haar en een kale kin.
Nu is mijn haar verplaatst.


Roastednerd
In de brugklas snoof ik coke. Nu niet meer. Ik heb nog steeds geen haar op mijn kin.


jiggy_djezus
Zit je nu in de 2e klas ?


Roastednerd
Tweede klas van de trein

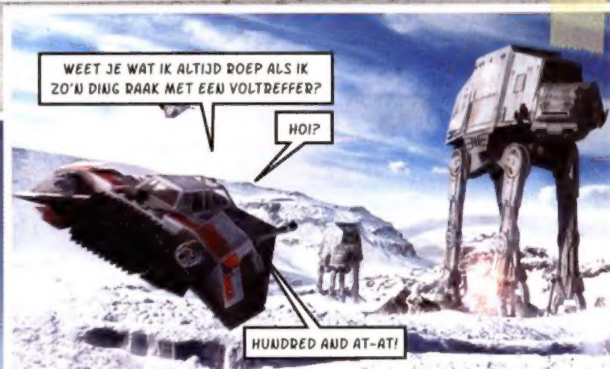
STAR WARS BATTLEFRONT IN BIJSCHRIFTEN

Ook deze maand vond Ed in zijn archief weer enkele bijschriften die hij ooit maakte voor een eerder deel van de coverviewgame.

Wisten jullie dat hij dit ook kan als ie niet kijkt? Dan noemen we het een no luke...


Weet je dat ik nu pas zie waarom dit een X-Wing heet! En die andere zijn dan natuurlijk H-Fighters.







JORDI PETERS

FRAMEDROP







